超级漫画
美少女素描技法
CO米工作室 编著
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

超级漫画
美少女素描技法

CO米工作室 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（ＣＩＰ）数据

超级漫画美少女素描技法 / CO米工作室编著. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2011.8
ISBN 978-7-115-25548-8

Ⅰ. ①超… Ⅱ. ①C… Ⅲ. ①漫画－绘画技法 Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第100106号

内 容 提 要

这是一本关于漫画美少女绘制的教程，全书共11章。本书细致地讲解了绘制漫画美少女所需要的众多技法，包括美少女身体结构、头部表现、身体造型、美少女的必备要素、各种视角的表现、典型动作表现、不同职业的美少女。Q版美少女、各种美少女的创作，以及美少女的上色技法等内容。

本书讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

超级漫画美少女素描技法

◆ 编　　著　CO 米工作室
责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编　100061　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
印张：16.25　　插页：4
字数：484 千字　　2011 年 8 月第 1 版
印数：1 - 4 000 册　　2011 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-25548-8

定价：39.00 元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

目　录

Chapter 01

身体结构与头身比例

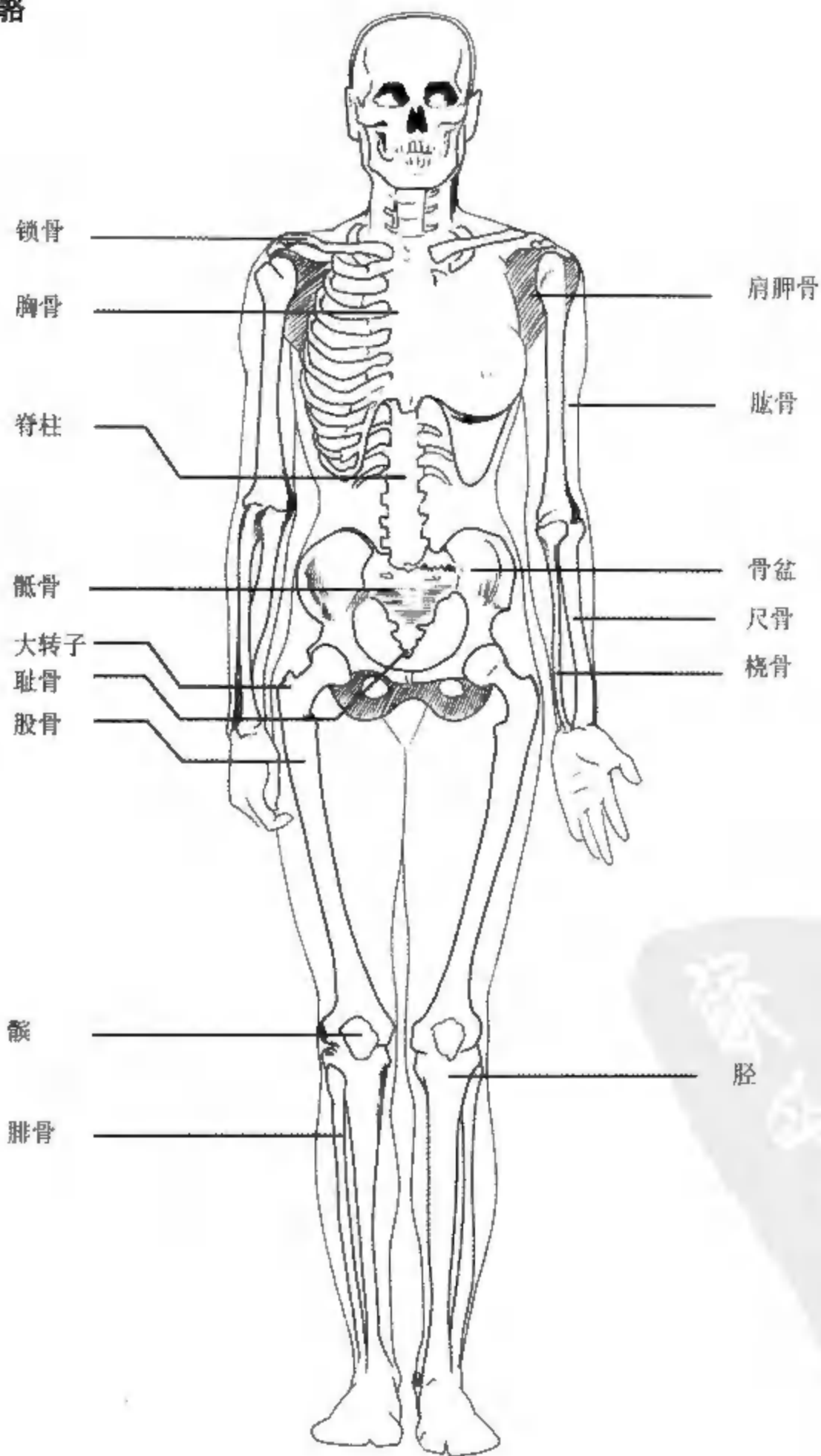
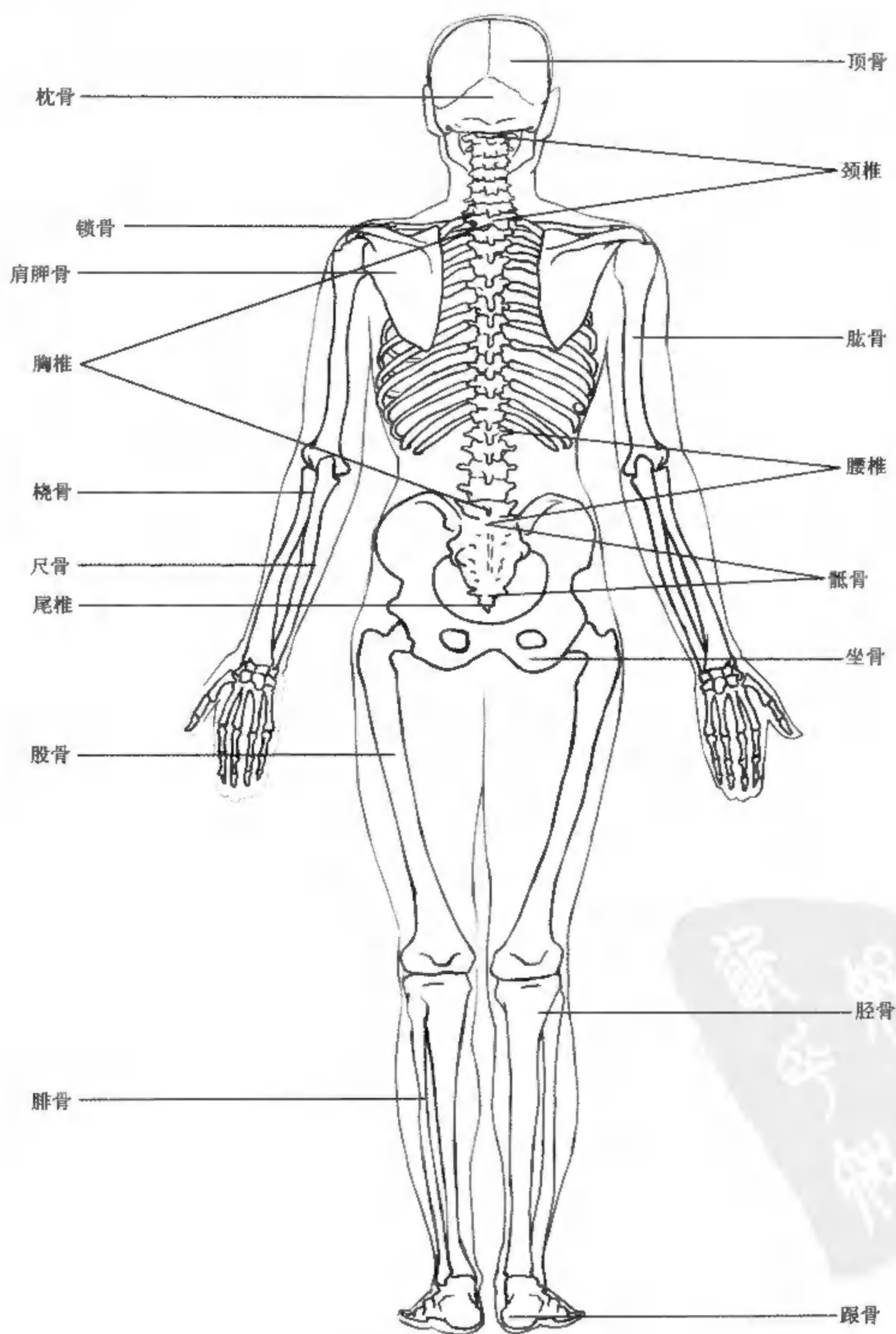
要绘制性格鲜明的角色形态，首先要了解人物身体的结构和漫画中常用的头身比例。人物的骨骼结构和肌肉结构会在人物运动时表现不同的状态，比如弯腰，脊椎、背部肌肉、腹部肌肉、腿部肌肉都会发生相应的变化，再比如笑的时候，面部肌肉和骨骼也会发生相应的变化，其变化程度根据笑的程度而变化。

下面我们来具体了解女性人物身体骨骼和肌肉。

1.1 女性人体骨骼和肌肉的认识

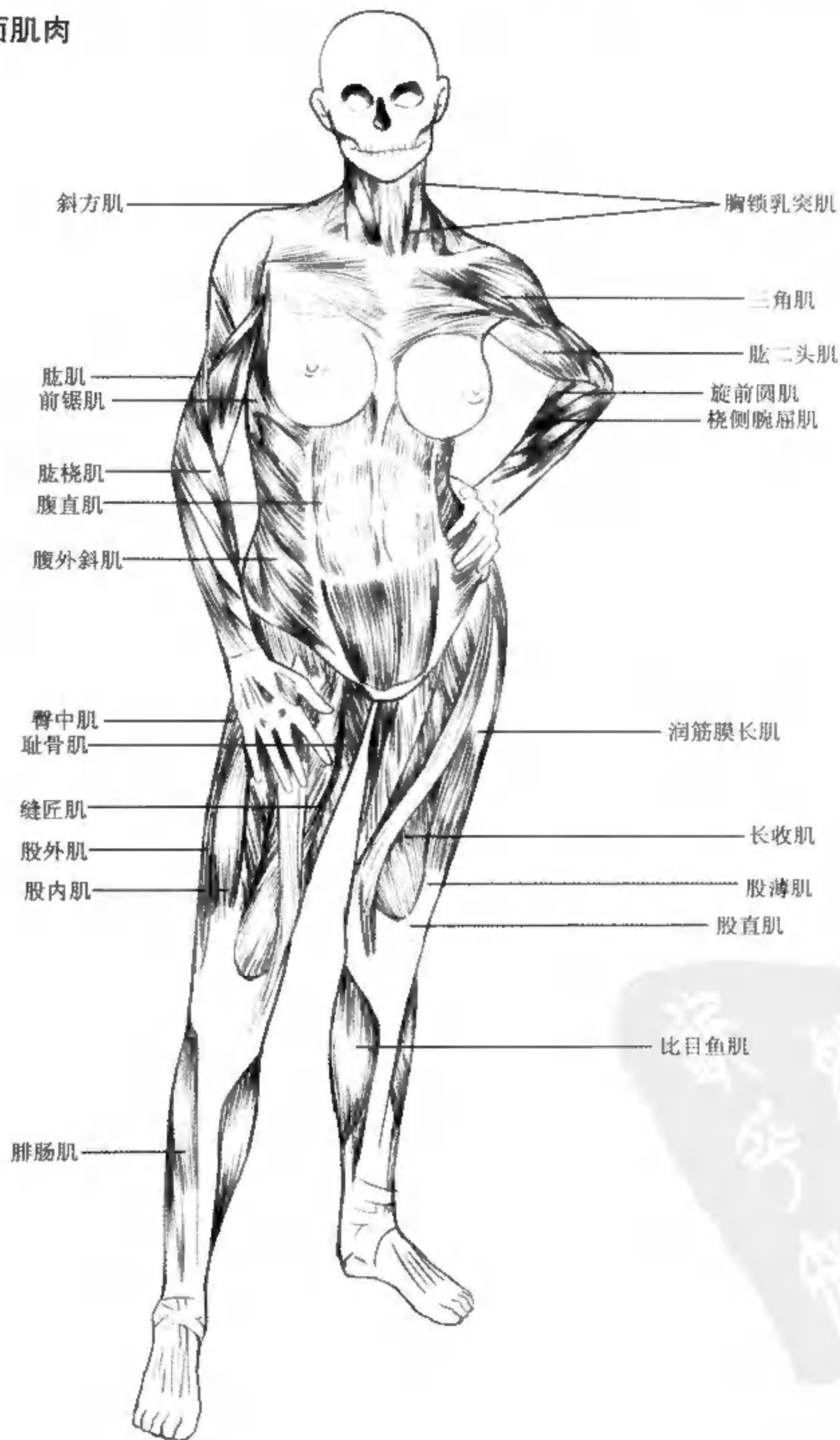
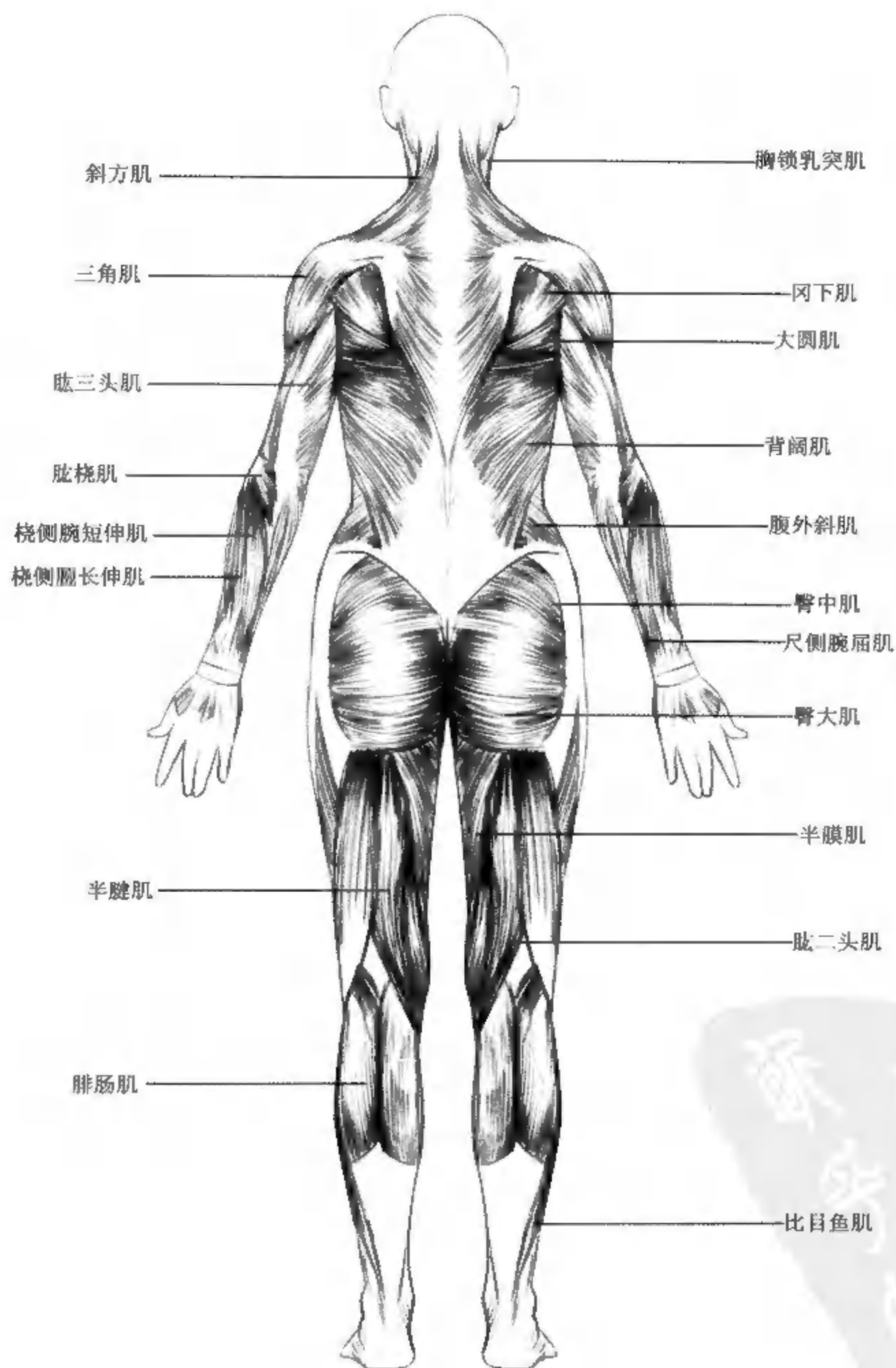
女性骨骼特点如下：（1）整体上女性骨骼相对男性来说较窄小；（2）不同发育时期的骨骼男女也会不一样，比如第二性征；（3）青春期后女性骨盆明显较大，肩相对较窄；（4）随着发育时间的增加，女性身高和体重也会比男性低。

■ 正面骨骼

锁骨
胸骨
脊柱
骶骨
大转子
耻骨
股骨
髌
腓骨
肩胛骨
肱骨
骨盆
尺骨
桡骨
胫

■ 背面骨骼

女性肌肉的特点如下：（1）相对于男性来说，女性整体上偏瘦弱；（2）青春期后，女性表现为皮下脂肪增厚，乳房增大，胸部、腰部、臀部和下肢部的曲线日趋明显，女性出现了曲形线条美；（3）女性皮肤比较细嫩、白皙。

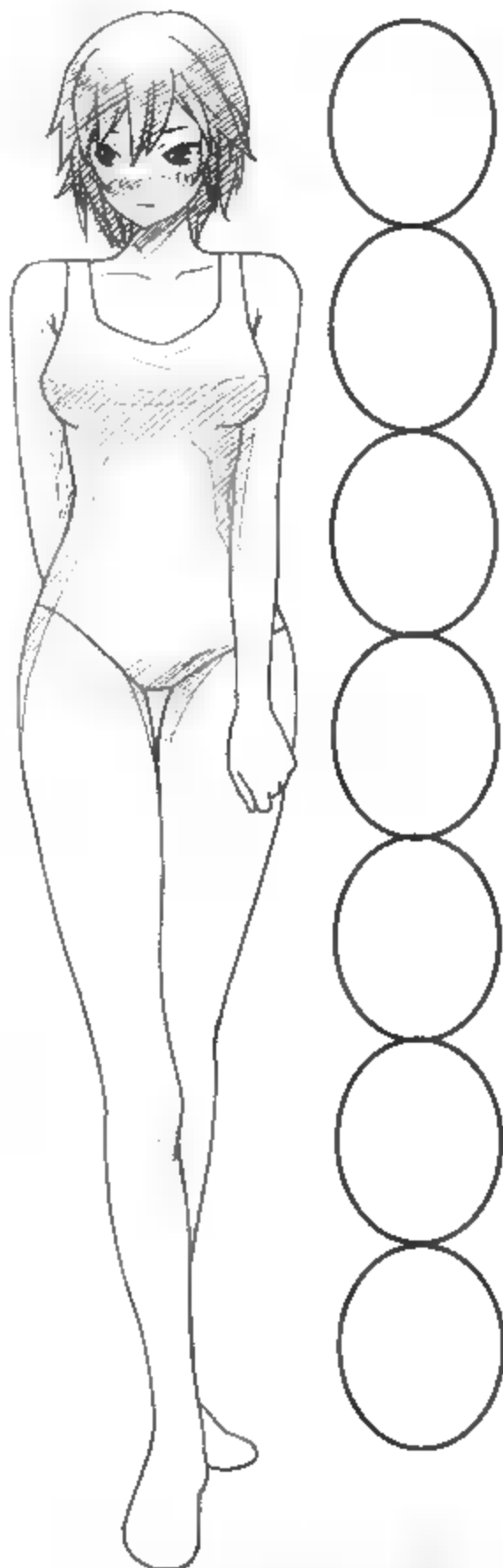
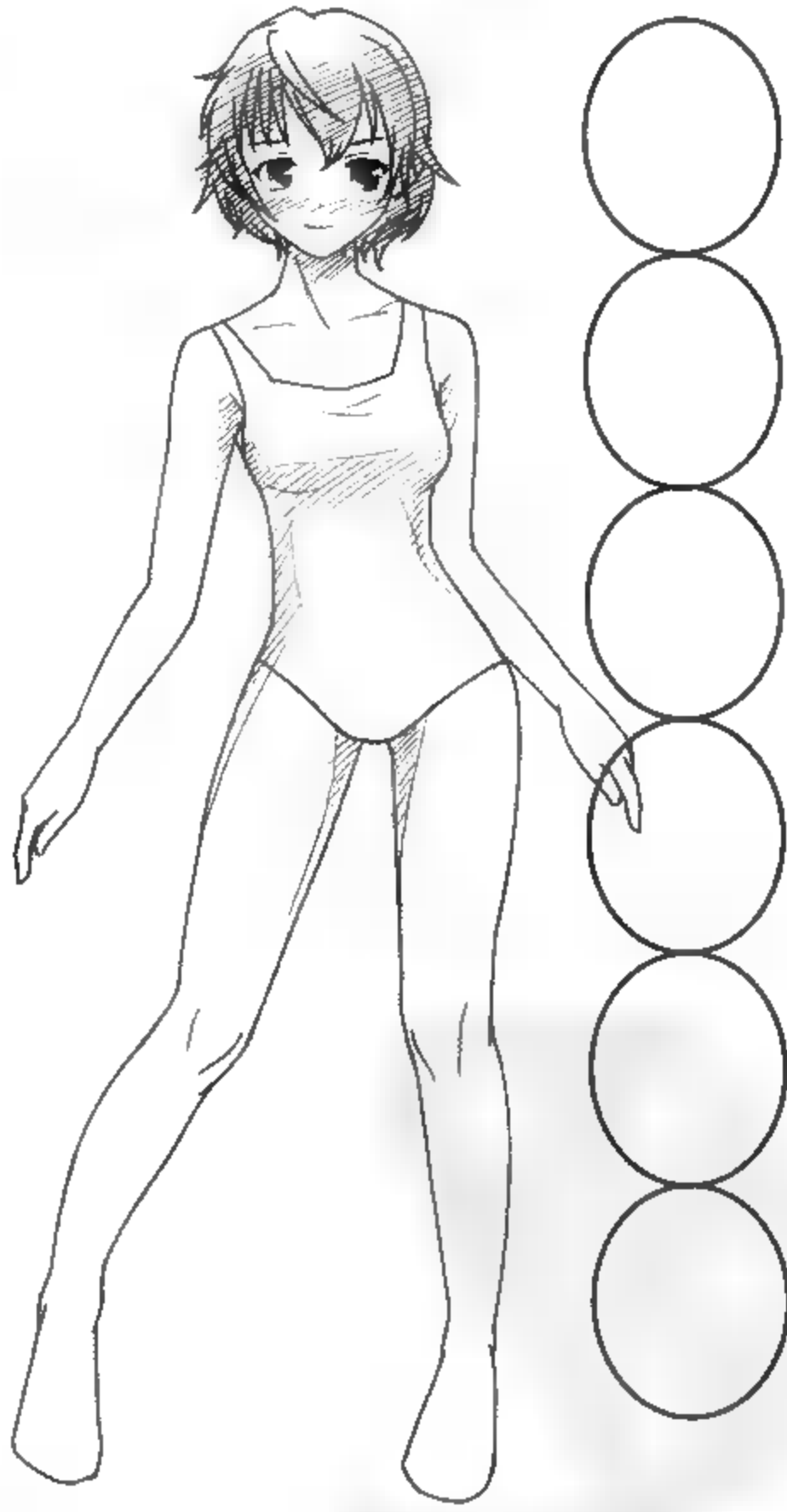
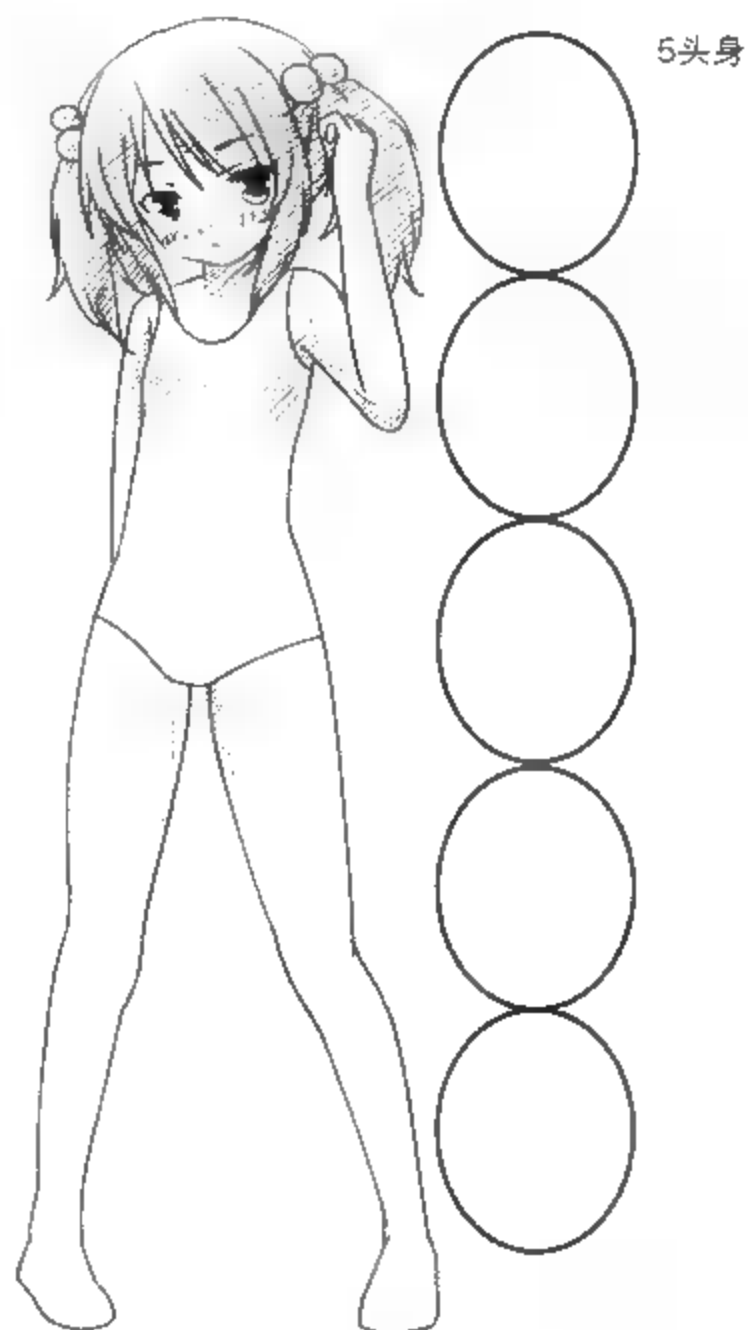
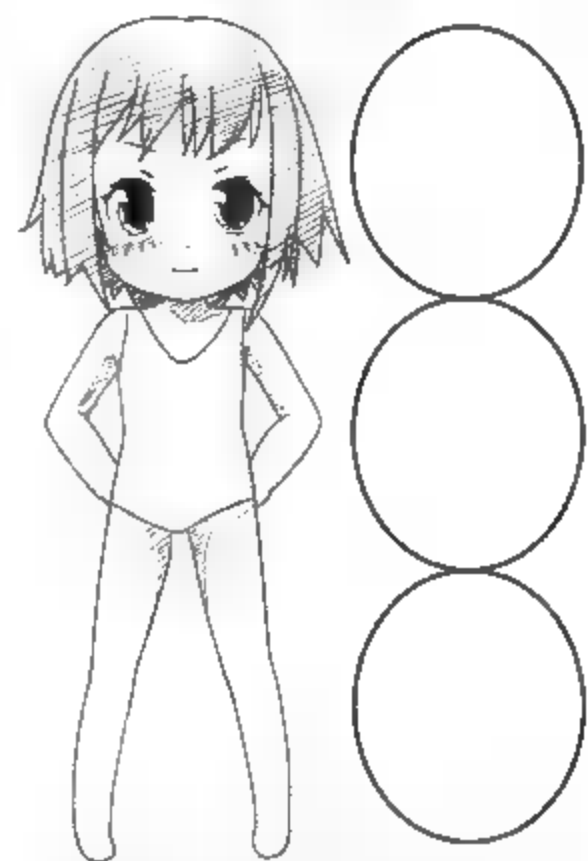
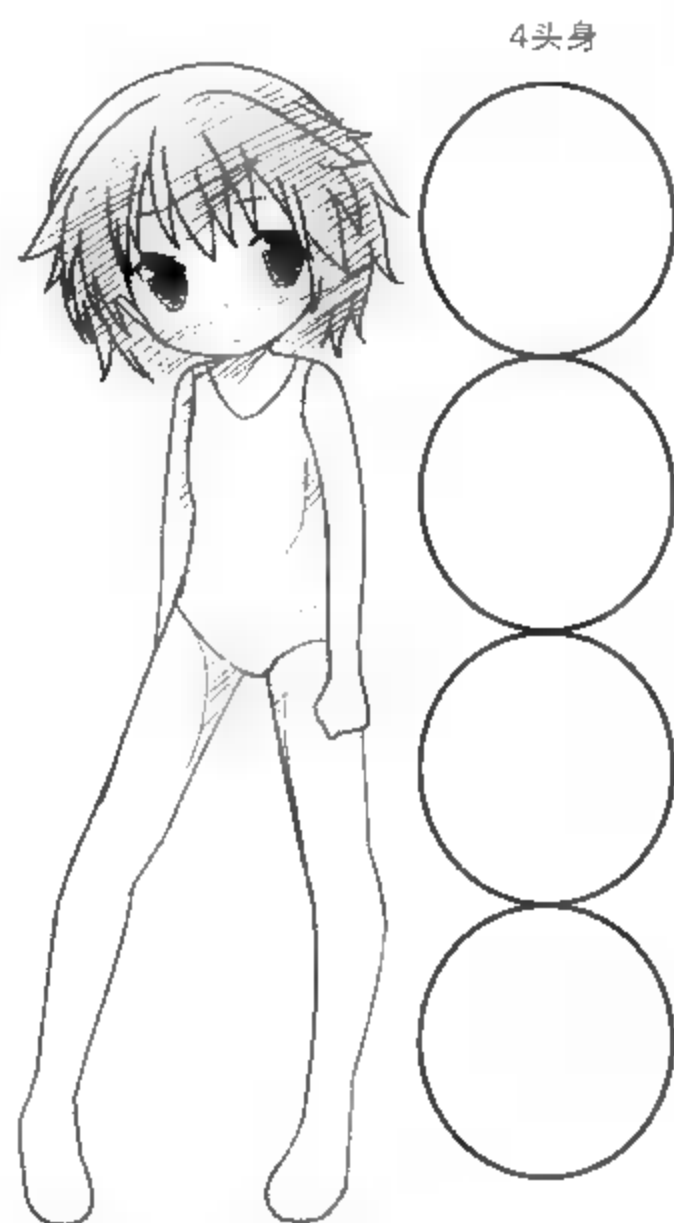
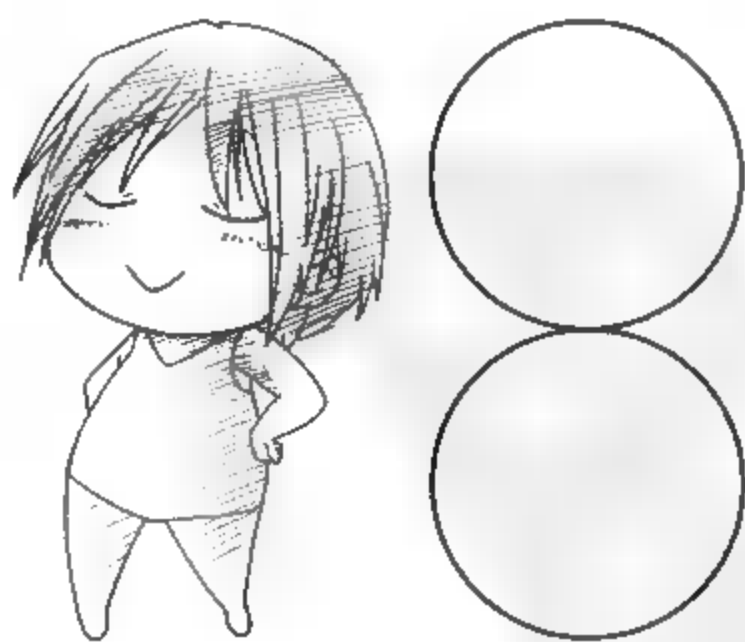
■ 正面肌肉

■ 背面肌肉

斜方肌
胸锁乳突肌
三角肌
冈下肌
大圆肌
肱三头肌
背阔肌
肱桡肌
桡侧腕短伸肌
腹外斜肌
桡侧腕长伸肌
臀中肌
尺侧腕屈肌
臀大肌
半膜肌
半腱肌
肱二头肌
腓肠肌
比目鱼肌

头身比的认识

为了在漫画中更好地表现人物，绘制者会设计不同的头身比例。不同的头身比例也会给人不同的感觉，如7头身是成熟的感觉，而2~4头身给人可爱的感觉。下面就来具体介绍各种头身比例情况。掌握这些比例关系，能为后面的学习打下基础。

7头身

6头身

7头身的人物给人成熟、稳重、性感的感觉。

6头身人物相对7头身人物来说显得可爱些。

5头身人物比6头身的人物更可爱，头相对身体更加大些。

3头身头长占整个人物的三分之一，所以身体结构用简单的线条表现即可。

2~4头身的头身比是Q版人物头身比。Q版人物给人的感觉是很萌的。因为头越来越大，身体越来越小，所以身体结构相对5~7头身来说简单得多。

2头身人物的头长和身长一样，所以身体结构基本忽略，只要将身体、四肢表现得可爱即可。

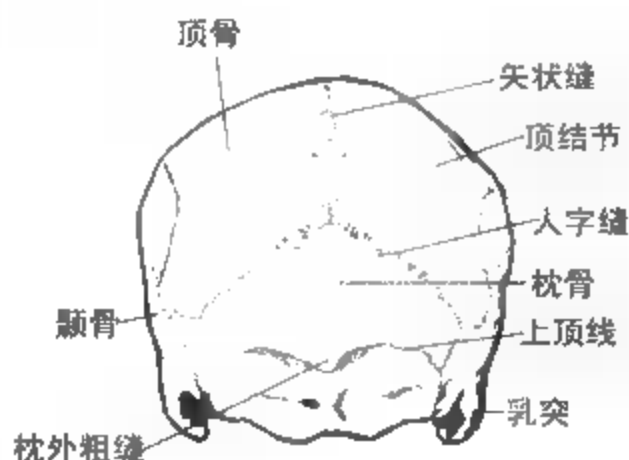
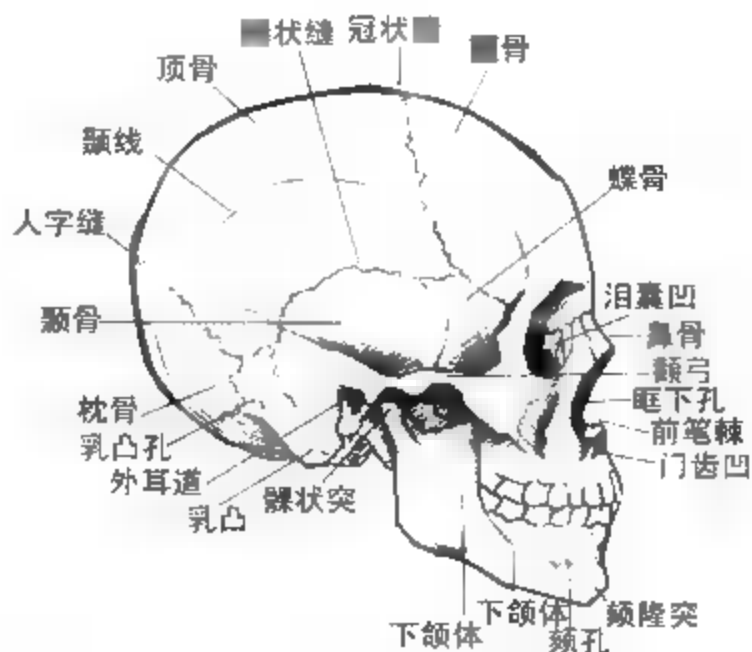
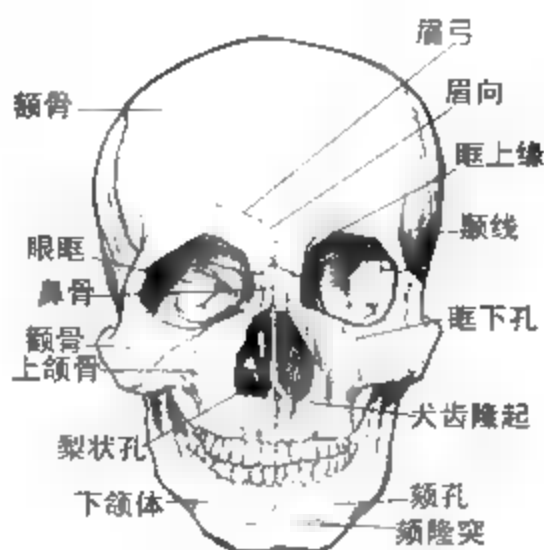
Chapter 02

头部表现

本章的主要内容是认识头部的结构，认识眼睛、鼻子、嘴巴和耳朵的表现，了解不同角度的头部的画法和各种表情的画法。

头部的结构

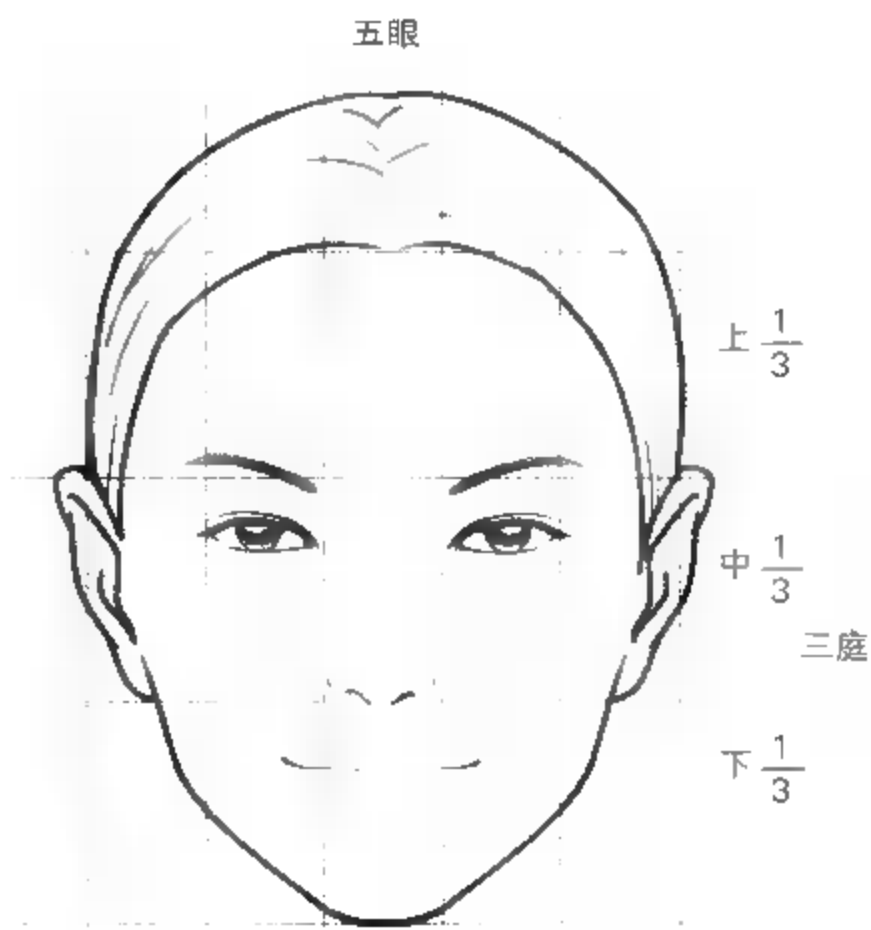
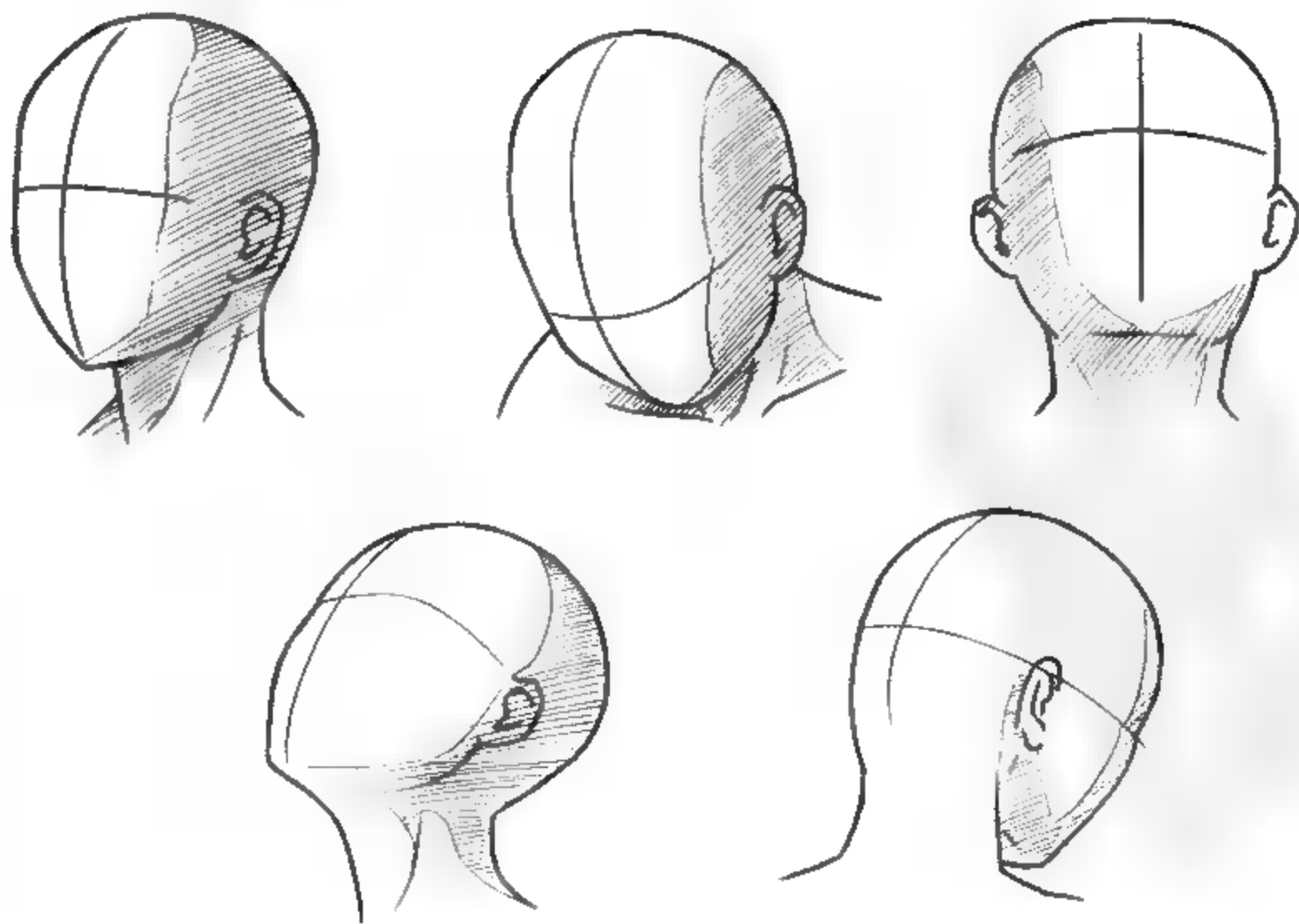
人们头部在绘画中占有很重要的位置，但是想要画好头部也不是那么容易的事情，如不同透视视角下头部的不同表现，所以我们首先需要认识头骨结构、头部肌肉等基础知识。

头部骨骼

头部肌肉

头骨之上覆盖的是肌肉层，包括额肌、颞肌膜、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌、咬肌、口轮匝肌、三角肌、下唇方肌、颊肌等。肌肉是表现人物表情十分重要的因素。如果初学者没有对头骨结构和肌肉进行细心的观察和分析，而只是盲目地画，是不会有多大进步的。

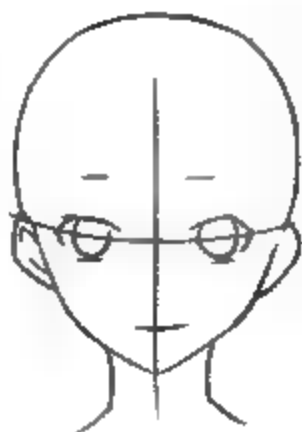
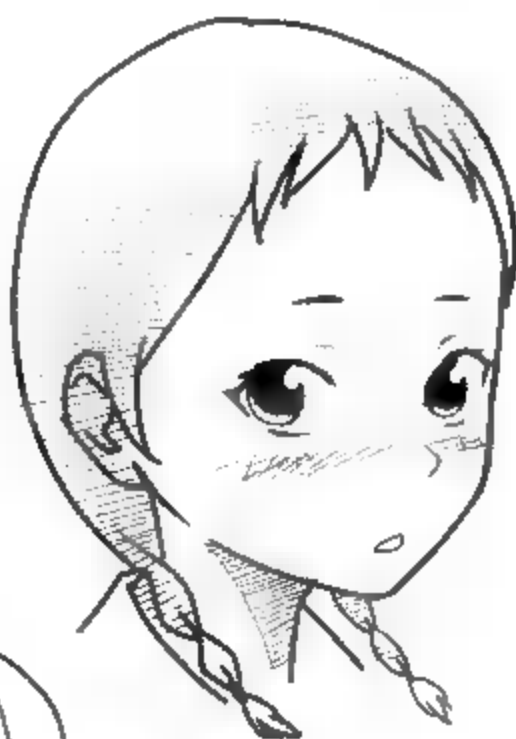
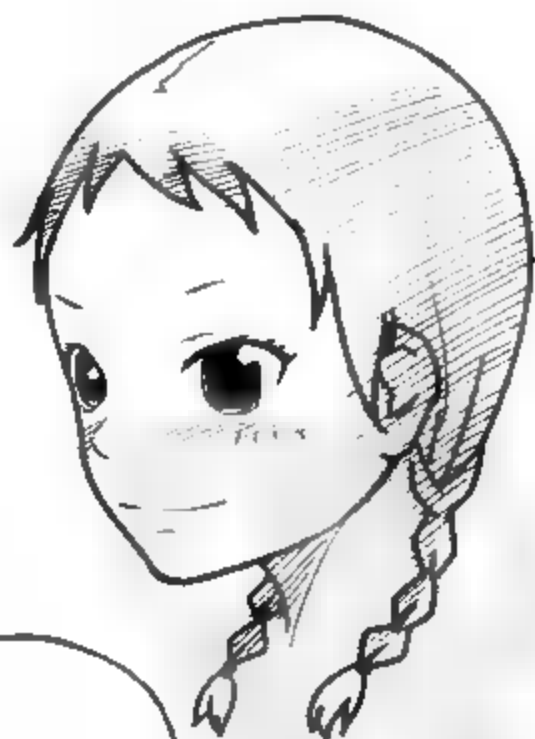
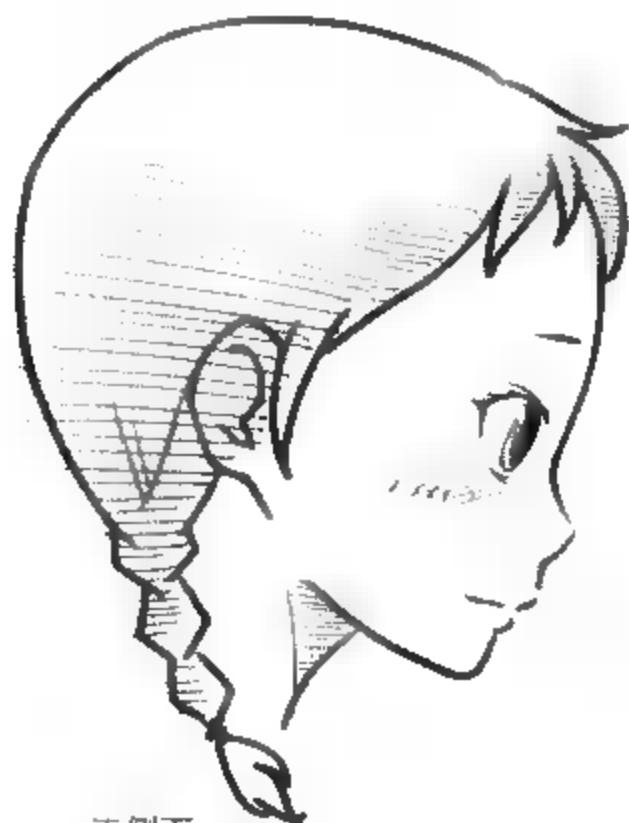
三庭五眼

人的五官比例一般都是左右对称的，正常成年人头部的正面平视比例为:眼睛的位置一般在头顶至下颌的1/2处；而三庭是指从发际到眉毛为一庭，眉毛到鼻头为一庭，鼻头到下颌为一庭；五眼是指脸的宽度是五只眼的长度，两鼻翼之间的宽度为一只眼的长度，嘴的宽度为一只半眼的长度。了解掌握头像的基本比例对画好头像是非常重要的。

虽然漫画中人物的五官会有夸张的变形，如眼睛会画得很大很圆，鼻子嘴巴都会画得很小，但是就算变形也要在基本的位置上进行变形。

头部各种角度示意图

不同视角的头部表现

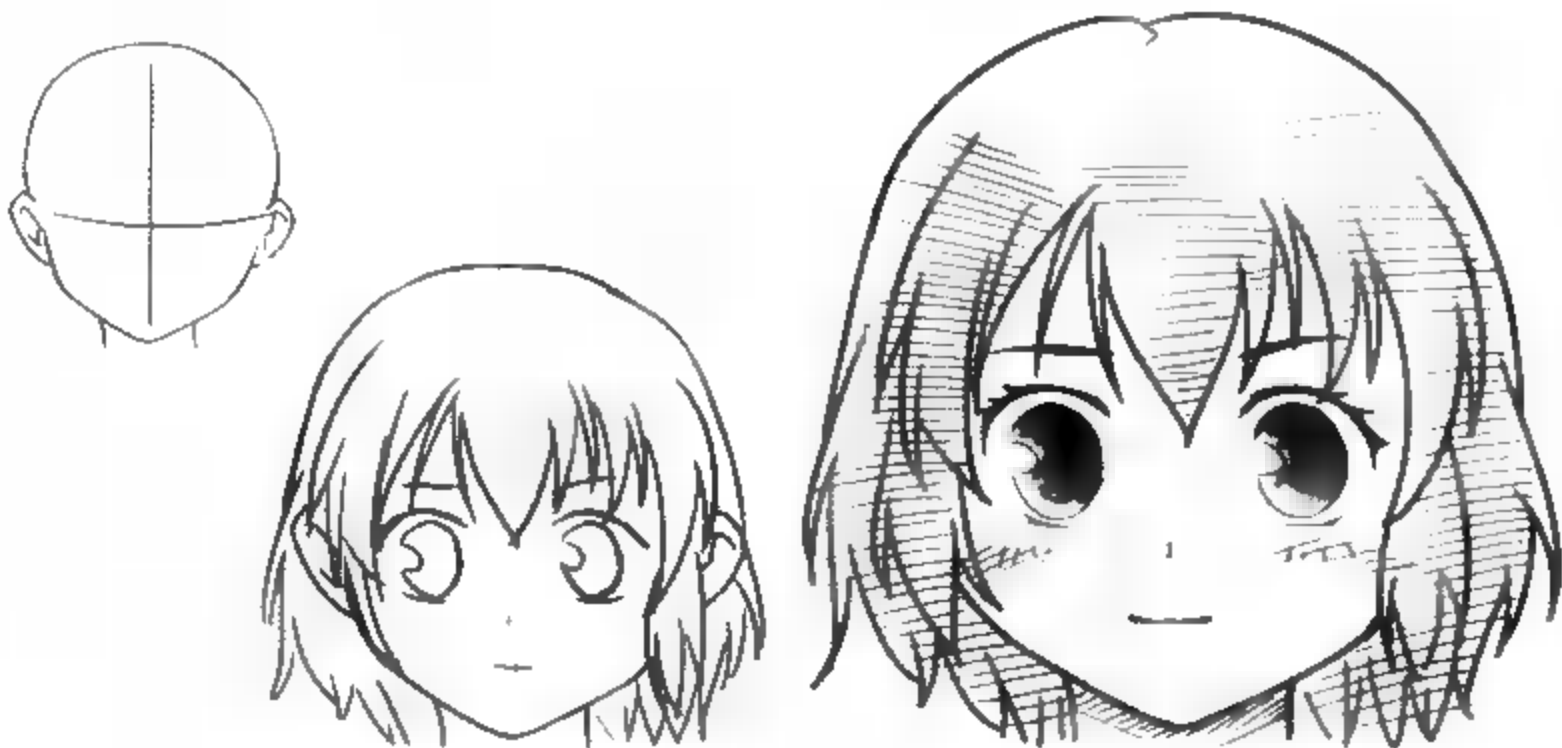
不同角度的头部具有不同的视觉效果，如正面的头部其面部五官是对称的，45° 侧时由于透视关系眼睛一边大一边小等。下面我们就来讲解不同角度下头部的不同表现。

如果对头部各个角度的表现不是很熟悉，就必须多看多练，所谓熟能生巧嘛！

正面

45° 侧面

75° 侧面

绘制的时候除了要注意面部结构外，还要注意近大远小的透视关系哦！

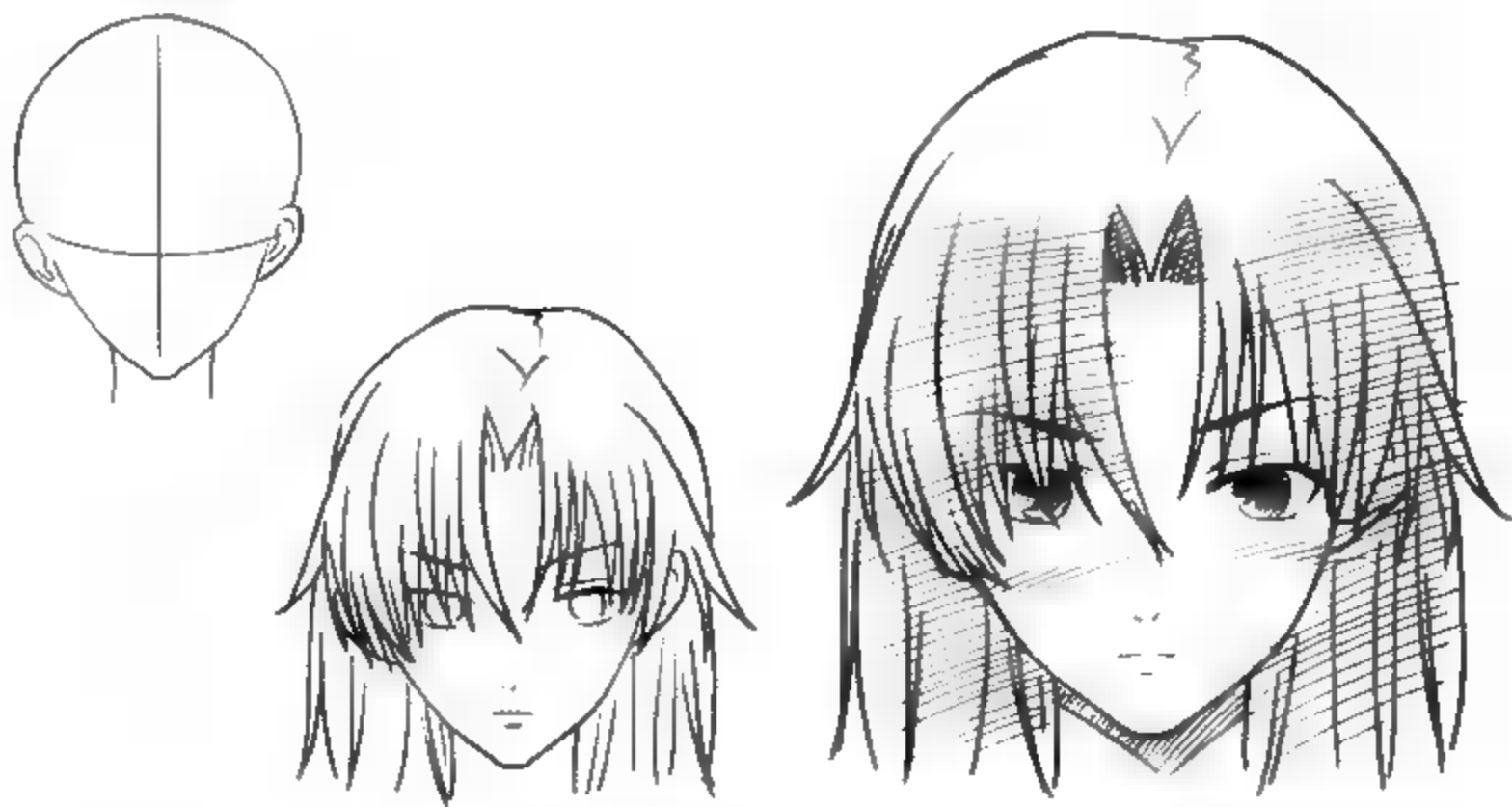
女性各种脸形的表现

不同的脸形给人的感觉是不一样的，如圆脸给人可爱、福气的感觉，长瘦的脸形给人奸诈、狡猾、刻薄的感觉，方脸给人忠厚、老实的感觉等，下面我们就来讲解各种脸形的绘制。

■ 方脸

首先绘制方形脸的轮廓，然后再确定五官的形状和位置，最后再仔细刻画。由上图可以看出方脸给人忠厚老实的感觉。

■ 圆脸

首先绘制出圆形的头部轮廓，然后添加头发和五官，注意五官的位置要准确。由上图可以看出圆形脸给人可爱的、甜美的、带有福气的感觉。

鹅蛋形脸

首先绘制出鹅蛋脸形的轮廓，然后添加头发和五官，最后修正线条并仔细刻画。从上图可以看出鹅蛋脸形的人物给人漂亮、甜美的感觉。

长脸形

首先绘制头部轮廓，脸形为长脸形，然后添加头发和五官，注意长脸形一般用于表现较成熟的女性，所以眼睛的形状为杏仁形的，给人成熟、稳重的感觉。

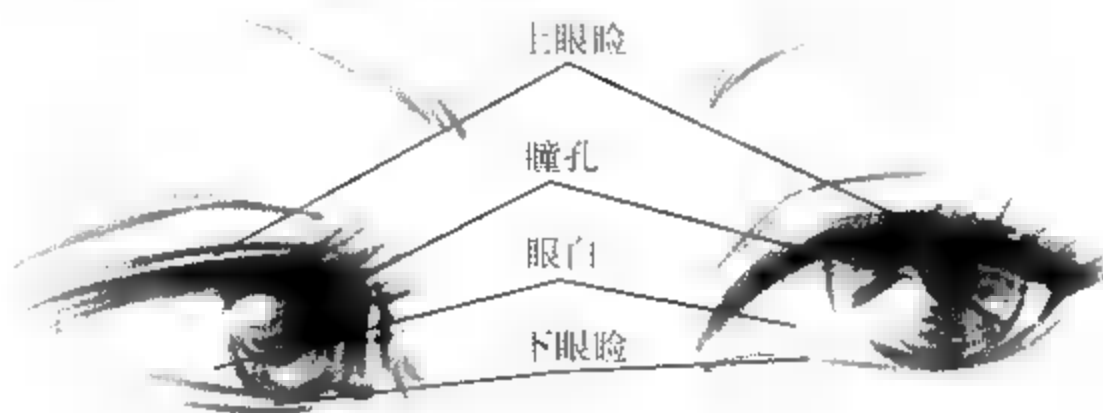
女性五官的表现

人物五官很重要，因为不同的五官给人不同的感觉，如大眼睛的女孩给人天[illegible]可[illegible]的感觉，杏仁形的眼睛给人性感的、成熟的感觉，高挺的鼻子给人成熟的感觉，圆塌的鼻子给人[illegible][illegible]的感觉等。

2.4.1 眼睛

从“眉目传情”这个词可以看出眼睛是传达人物感情的重要部分，所以在绘画中眼睛的绘制是很重要的。除了要遵循人物的眼部结构外，我们还要将它进行夸张表现。

眼睛由眼眶、眼球和眼皮等组成，可以理解为包含在眼眶内的一个球体，在刻画眼睛的时候，不要忘记了眼球是半球体的，黑眼球是透明的，不要画成死黑的，越接近亮部越黑，暗部反光且越透明。

■ 眼睛的结构

■ 写实的眼睛

上眼睑可以在眼球上移动，当眼睛睁开时，上眼睑向后折叠起来，闭上眼睛时，它又松开，[illegible]盖在眼睛上，下眼睑几乎是静止的。

漫画中的眼睛都是经过夸张化的，如把眼睛绘制得很大很圆，或是很细很长，不同的眼睛给人不同的感觉。下面来讲解一下漫画中眼睛的表现。

不同角度的眼睛

夸张化的眼睛

■ 各种样式的眼睛

■ 绘制眼睛容易出错的地方

× 高光方向不一致

√ 高光方向一致

× 两只眼睛距离过近

× 两只眼睛距离过远

4.2 鼻子

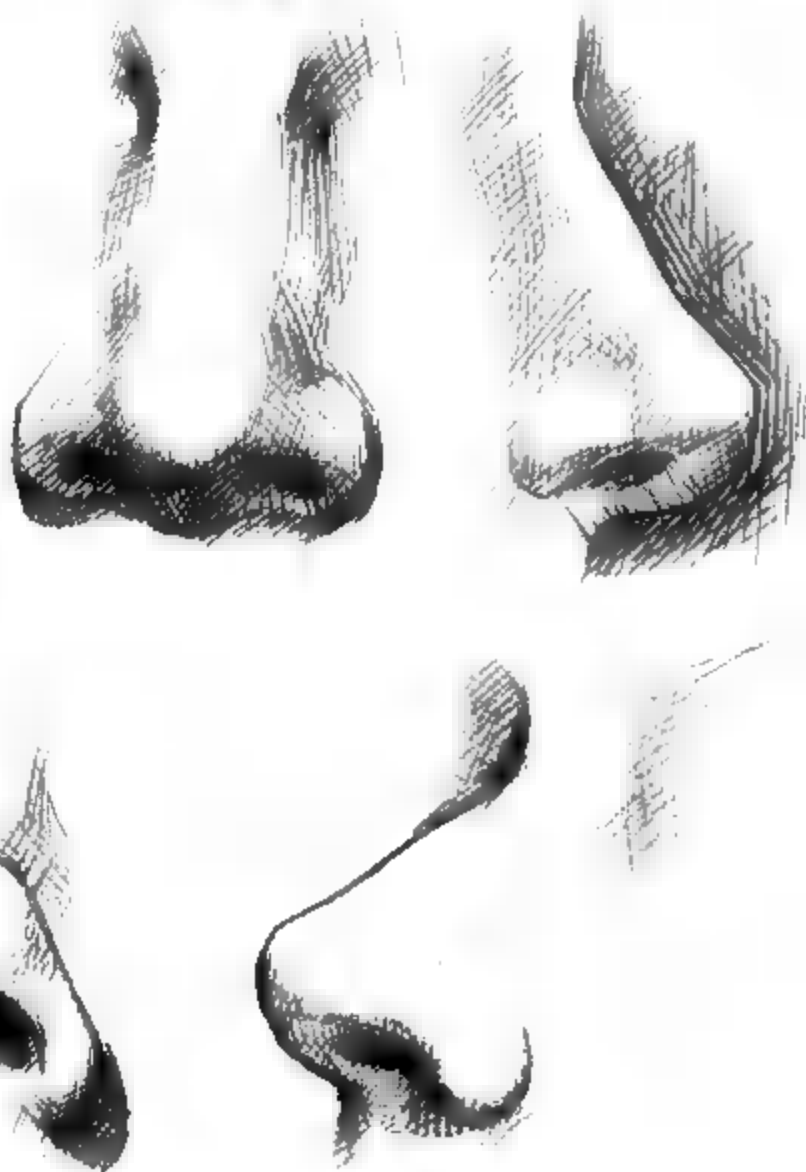
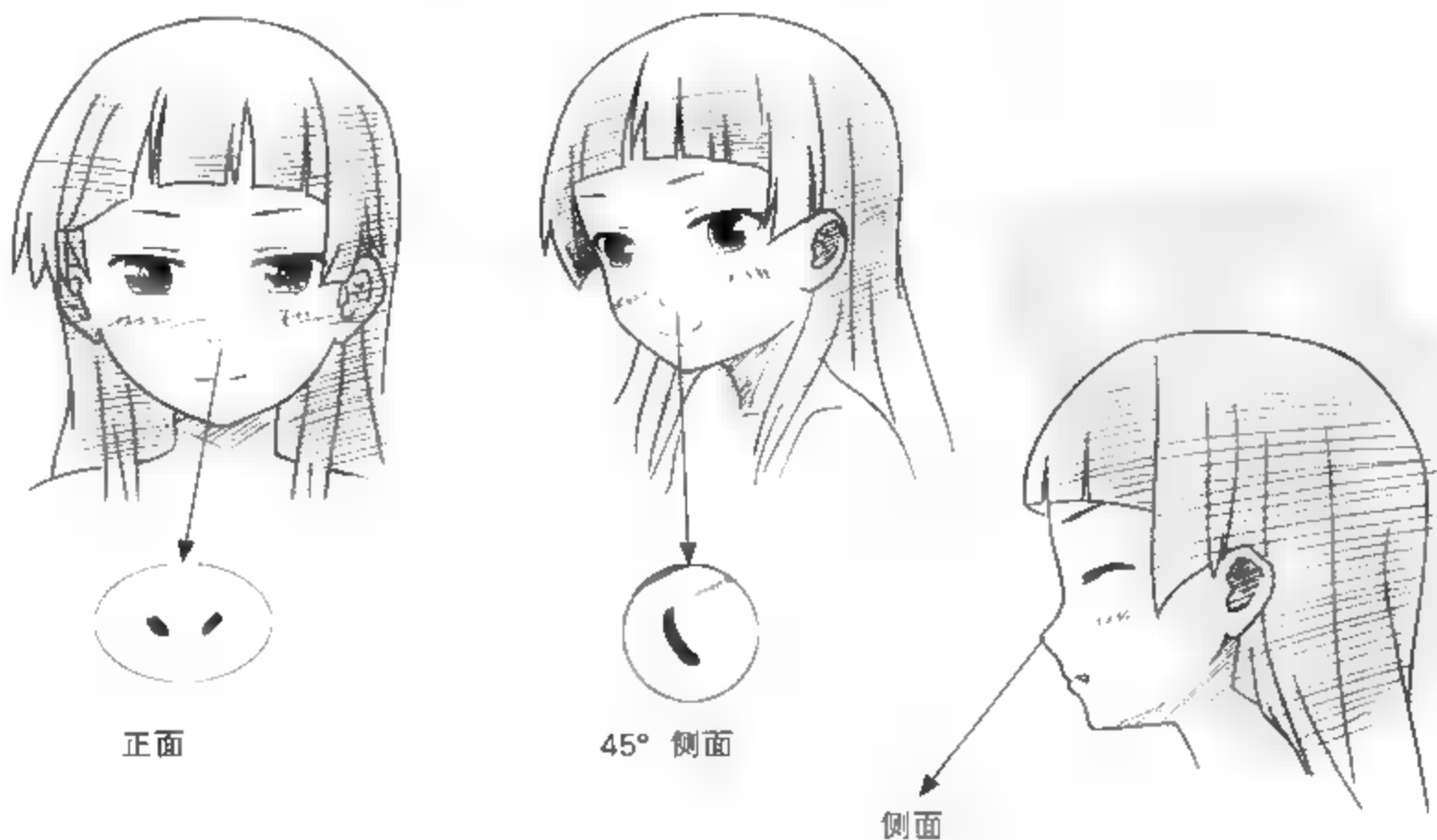
鼻子呈楔形，上端窄、下端宽，上半部由鼻骨构成，鼻骨与额骨连在一起，下半部由5块软骨组成：上下两侧各一块，中间分隔鼻孔的一块。鼻子表面由两部分组成：前面和底部，它们各自又分成几块小的面。前面呈圆形，往上逐渐变宽，鼻梁处是平的；鼻孔两侧是两块突起，正中间的软骨一直向下形成鼻尖和底部，底部把鼻孔分隔开；而鼻孔又被两侧鼻翼环绕形成鼻子底部的三角形区域；鼻翼和鼻尖都呈弧形，向鼻孔弯曲。

■ 写实的鼻子

■ 漫画中不同角度的鼻子

正面

45° 侧面

侧面

嘴巴

嘴是表情变化最丰富的部位，在绘画中常常起到强化表情的作用。

嘴巴和嘴唇的形状取决于牙齿，牙齿弧度越大，嘴巴弧度也越大。上嘴唇可分成左右对称的两半，中间有弧形突出。

正面：上下唇分别呈相对的W形，上唇比较长，唇线比较明显。

侧面：由于透视的关系，一边的轮廓线要比另一边的轮廓线短。

正侧面：该角度只能看到一半的嘴唇，上嘴唇要比下嘴唇突出。

漫画中的嘴巴可以画得很小，笑的时候可以用一个小点表示，也可以画得很大，大到可以超过下巴！

■ 漫画中不同角度的嘴巴

正面

45° 侧面

侧面

2.4.4 耳朵

耳朵的位置和鼻子差不多是平行的，长度也和鼻子相当，它的最宽处相当于其长度的一半。

在靠近脸部这一侧，有一块平的或突起的结构，下面和软骨连接形成围起的边，用于保护耳孔；耳垂是耳朵最柔软的部分，而围绕耳孔和头部连接的软骨则是耳朵最坚实的部分。

从正面看，耳朵向下和向内倾斜，与脸部侧面线条平行，耳朵一般画得靠近头部，特殊情况除外。

■ 不同角度的耳朵

■ 漫画中不同角度的耳朵

正面

45° 侧面

侧面

漫画中的耳朵一般变化不大，变化大了可就成了动物的耳朵啦。

■ 漫画中出现的各种动物耳朵

表情的表现

漫画中的表情可以是正常的，正常的笑、正常的哭等，也可以通过夸张的手法表现，如绘制心形的眼睛，或是泪奔的效果等，这些只是为了让人物情绪得到最大程度地表现，并传达给读者，让读者更加深刻地了解故事。

■ 微笑

人物的表情是传达情绪最直接最简单的方法，所以画好表情很重要哦！

微笑，嘴角上扬，眼神是温柔的。

■ 俏皮的笑容

张开嘴巴笑，一只眼睛闭上，一边笑一边抛媚眼。

■ 开心的笑

眼睛向下弯曲，张大嘴巴笑，给人一种眉开眼笑的感觉。

■ 兴奋的笑

眼睛紧闭，张大嘴巴笑，给人很兴奋的感觉。

■ 奸诈的笑

眼神里充满邪念，嘴巴往一个方向撇着笑，给人皮笑肉不笑的感觉。

■ 忍住

眼睛闭上，眉毛横七竖八似的，嘴巴因为忍住而变形。

■ 生气

眼睛瞪大，眉毛呈倒八字，嘴巴张大，有种骂人的感觉。

■ 极度生气

眼睛处涂黑，嘴巴是咬牙切齿的感觉，给人极度生气的感觉。

■ 怒吼

眼睛没有绘制出来，反而起到表现人物极度生气的效果，嘴巴张大怒吼。

■ 怒骂

眉毛紧凑，眼神是愤怒的，嘴巴张大怒骂，给人生气怒骂中的感觉。

■ 强忍

眼睛紧闭，眉毛呈倒八字，咬牙切齿地，还流着汗，给人的感觉是人物很痛苦，正在忍耐一件非常痛苦的事情。

■ 吼

眉毛呈倒八字，眼睛瞪大，嘴巴大吼。

■ 流泪

人物表情平和，给人平静哭泣的感觉。

■ 哭泣

眉毛紧凑，眼神哀伤，泪流不止，嘴巴用波浪形表现。

■ 惊吓

眼睛用粗糙的线条表现，嘴巴张大到下巴处，在额头处绘制竖线，表现人物受到了相当大的惊吓。

■ 害怕

眉毛紧凑，眼睛呈空洞状，嘴巴微微张开，给人受到惊吓而目瞪口呆的感觉。

■ 生气

眉毛紧凑，瞳孔用小黑点表示，咬牙切齿，给人很生气的感觉。

头发的画法

头发在表现人物的个性上也起到很大的作用，如阳光型的女生会留短发，而甜美可爱型的女生会留长发等；当一个人极度疲劳的时候，头发要绘制成下垂、无力、凌乱的样子，人物看起来才显得更加疲劳等。

2.6.1 头发生长示意图

注意头发是生长在头皮上的，所以不能离头皮太远或低于头皮。

正面

45° 侧面

侧面

俯视

3/4侧面

■ 错误的表现

×头发离头皮太远　×头发低于头皮

发型的表现

头发的可塑性很强，可以是短发，也可以是长发，或是短卷发等，不同的发型给人不同的感觉。下面我们来看看各种发型的表现效果。

■ 例1

1 绘制头部轮廓。

2 勾勒出发型和五官。

3 整理画面，注意短发因为短，所以每一缕头发的变化也很丰富。该发型给人活泼的感觉。

■ 例2

1 绘制头部轮廓。

2 勾勒出发型，短刘海，两边的头发稍微向上翘。

3 整理画面，该发型给人干练的感觉。

■ 例3

1 绘制头部轮廓。

2 勾勒出发型和五官的位置。

3 整理画面，学生头给人青春可爱的感觉。

■ 例4

1 绘制头部轮廓。

2 勾勒发型，齐刘海，长直发。

3 整理画面，注意虽然是直发，但还是要绘制几缕飘逸的头发，这样才能让头发看起来是飘逸的。

■ 例5

1 绘制出头部结构。

2 勾勒出发型，注意头发的结构要合理。

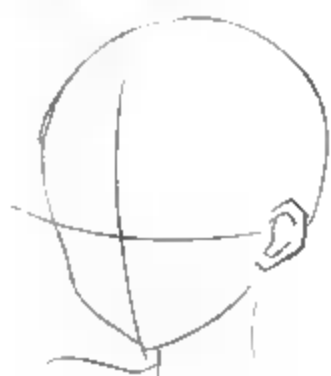
3 整理画面，长发给人温柔、甜美、可爱的感觉。

■ 例6

1 勾勒出头部结构。

2 勾勒出发型，不规则的刘海，马尾辫。

3 整理画面，扎马尾辫的女生给人可爱、青春、阳光的感觉。

■ 例7

1 勾勒出人物头部的轮廓。

2 勾勒出发型，注意这是一款盘发的发型。

3 整理画面，盘发的女生给人成熟、稳重、贤惠的感觉。

■ 例8

1 绘制头部的轮廓。

2 勾勒出发型，注意大卷发的样式。

3 整理画面，注意线条要有轻重缓急的变化，呆板的线条会让头发看起来很生硬。

例9

1 勾勒出人物头部的轮廓。

2 勾勒出发型，编的辫子是松散的。

3 整理画面，这种发型给人古典、优雅的感觉。

例10

1 绘制出人物头部的轮廓。

2 勾勒出发型，注意要绘制出飘逸的感觉。

3 整理画面，注意线条要流畅，辫子的结构要清晰。

例11

1 勾勒出人物头部的轮廓。

2 勾勒出发型和五官。

3 整理画面，注意线条要流畅，这样的发型给人可爱的感觉。

例12

1 勾勒出人物头部的轮廓。

2 勾勒出发型轮廓，确定五官位置。

3 整理画面，注意头发的造型结构要合理，注意线条要有轻重缓急的变化。

■ 例13

1 勾勒出人物头部的外形轮廓。

2 勾勒出发型，不规则的刘海，扎两条大马尾辫。

3 整理画面，注意线条要流畅，还要有轻重缓急的变化。这种发型比较有个性。

■ 例14

1 绘制人物的头部轮廓。

2 绘制发型，不规则的刘海，两条小的马尾辫。

3 整理画面，小小的马尾辫看起来更加可爱。

例15

1 绘制头部轮廓，注意这是俯视视图。

2 绘制发型轮廓和确定五官位置。

3 整理画面，注意线条要流畅，每一缕头发要不一样。这款发型给人淑女、优雅的感觉。

例16

1 大概画出头部的轮廓，因为是俯视视角，所以可以看到头顶。

2 勾勒出发型，因为是俯视视角，所以能看到扎马尾的绳子，下巴要比平视的短。

3 仔细刻画，注意线条要流畅，还要注意光影的变化。

Chapter 03

身体造型表现

本章主要讲解女性躯干的绘制，手、手腕及手臂的表现，腿和脚的表现，下肢的动作表现等。

躯干

女性的身体曲线是很柔美的，它不同于男性粗犷的肌肉表现，在绘制人物动态时还要注意身体结构在不同透视情况下的变化。下面我们来讲解女性身体的绘制方法。

头颈肩的关系

颈部将头部和身体连接在一起，可以把它看作圆柱体，看起来虽然很简单，但是当头部和肩膀运动时，脖子、肩膀、锁骨等部位会产生不同的变化。下面我们来看看颈部运动的表现。

平常状态

45° 角

肩膀向上耸

肩膀稍微向上抬

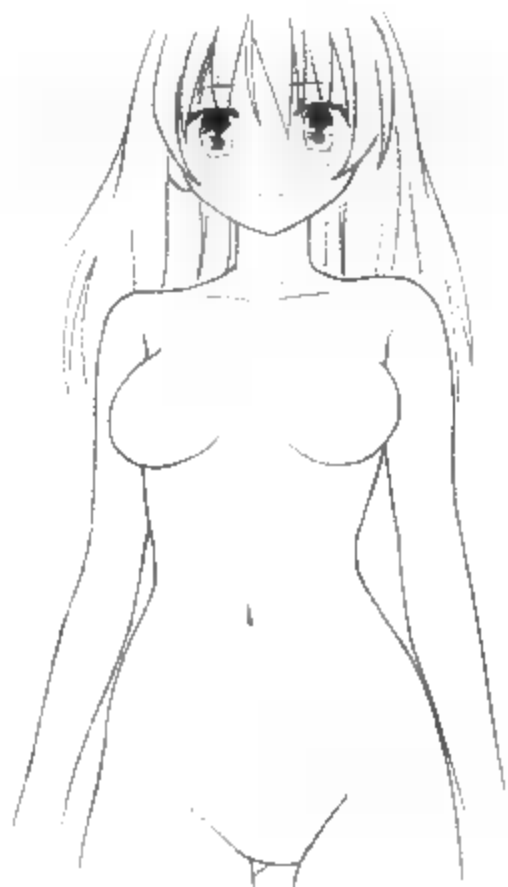
左边的肩膀向上抬

含胸状态下颈部的表现

侧面颈部的表现

2 躯干的表现

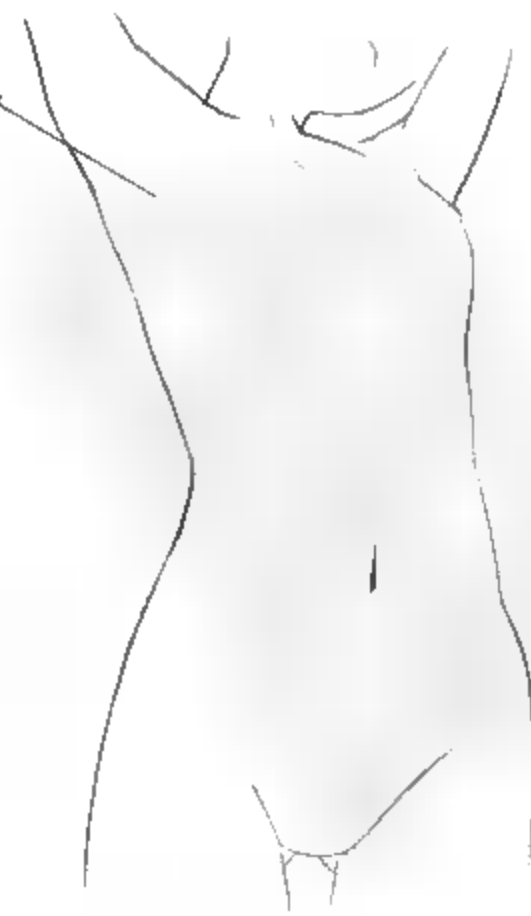
绘制女性身体的时候要注意胸部、腰部及身体S形曲线的表现。

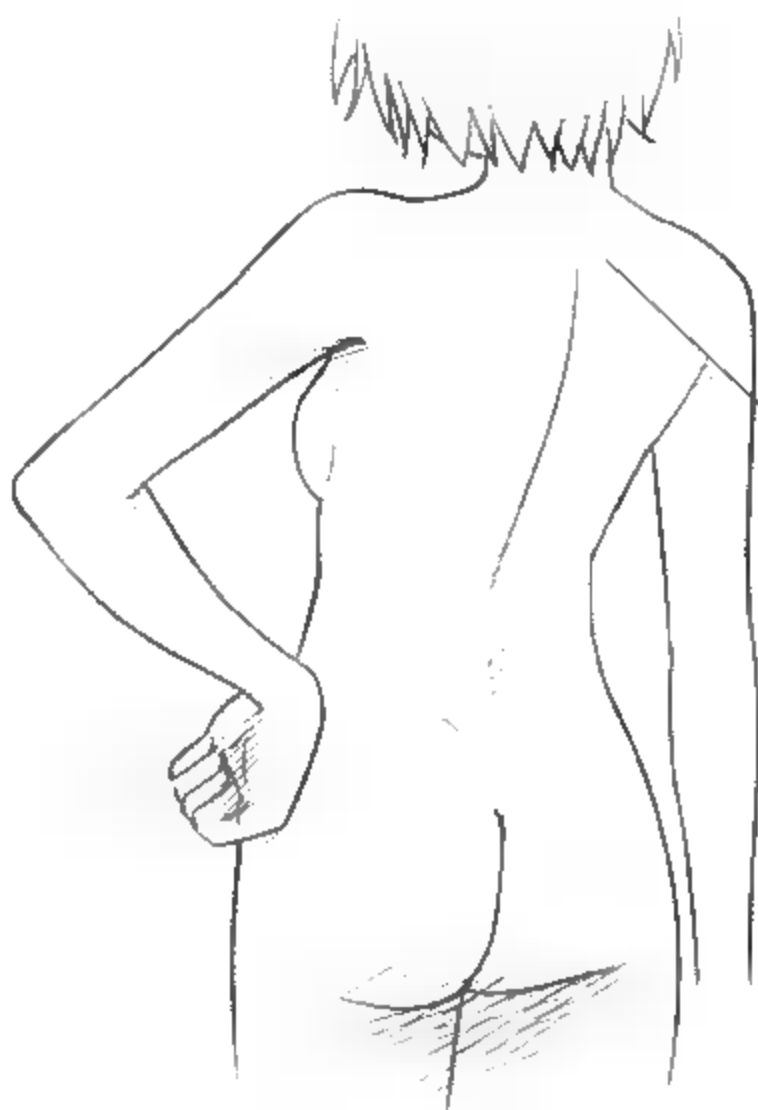
■ 认识身体结构

正面，女性的肩宽比较窄，腰比较细，胸部凸起，身体的曲线非常柔和。

人体躯干分为上下两部分，由脊柱连接，可以自由地弯曲和扭动，上部躯干的长度大约为下部躯干长度的两倍。

可以把人体躯干看作两个简单的圆柱体。

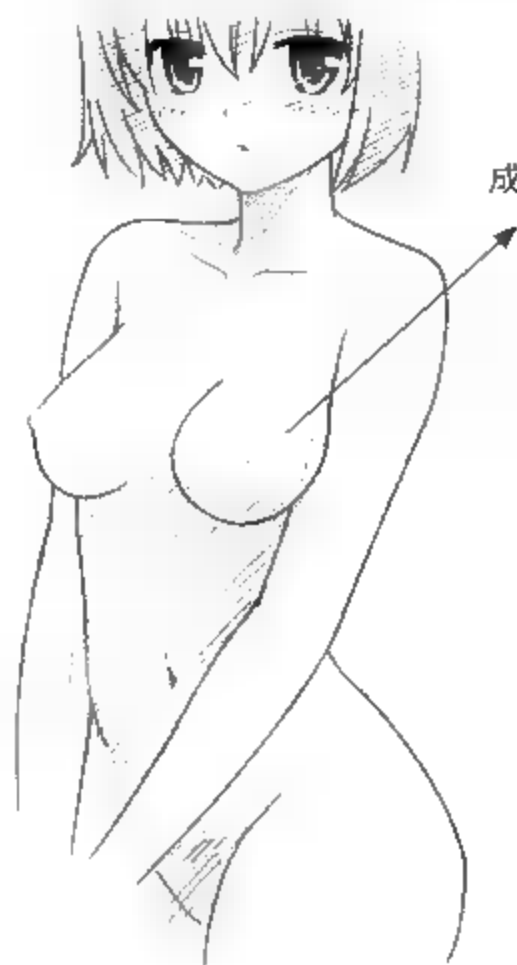
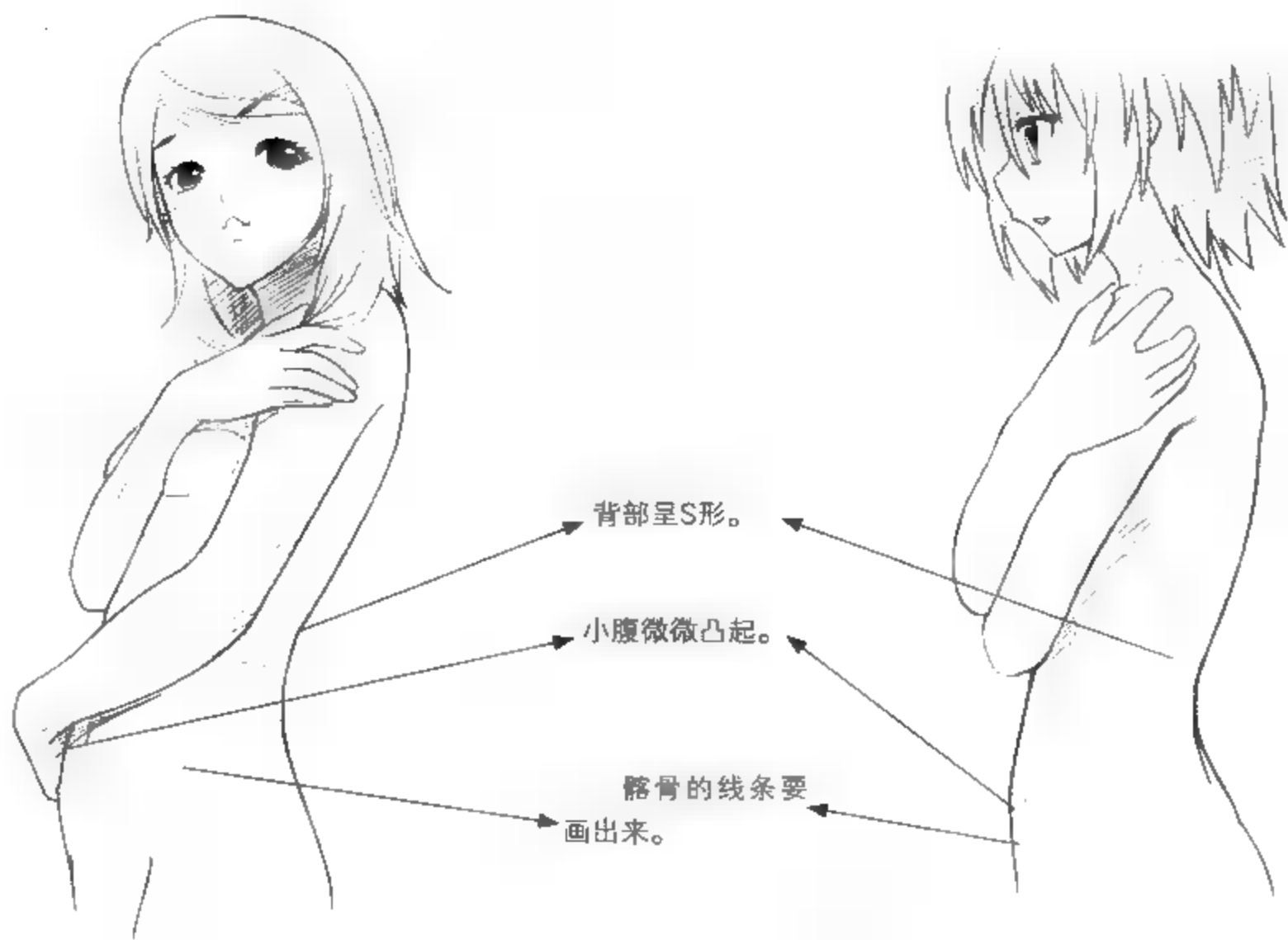
双手向内挤压胸部的动作。

45° 侧面，仰视视角，双手向上抬，胸线向上提。

背面，双手向上抬起，肩膀线紧凑在一起，肩胛骨往中间走。

侧面，双臂抬起来，注意腋窝线和腰部线条的表现。

背面，单手插腰的动作，注意两个肩膀的不同表现，插腰那只手的肩膀线是抬起的，另一边的线条则是向下的。

绘制女性身体的时候要注意脊椎线的表现哦！

■ 身体的动作表现

前面已经认识了颈部动作和身体结构的特点，下面我们通过实际应用，以加深了解颈部和身体结构。

注意腋窝线的位置。
背部呈S形，人物看起来更性感。
手臂抬起，胸线向上提，注意腋窝线的表现。
手臂抬起，腋窝线和胸线向上提。
身体向后仰，双手向后伸的动作。

背部呈S形。
小腹微微凸起。
髂骨的线条要画出来。
注意肩胛骨的表现。
在正视的时候，脊柱线呈一条直线；当从某些角度看身体的时候，脊柱线则呈不同幅度的S形。
如果对身体结构不是很了解，可以多看多临摹，熟能生巧嘛！

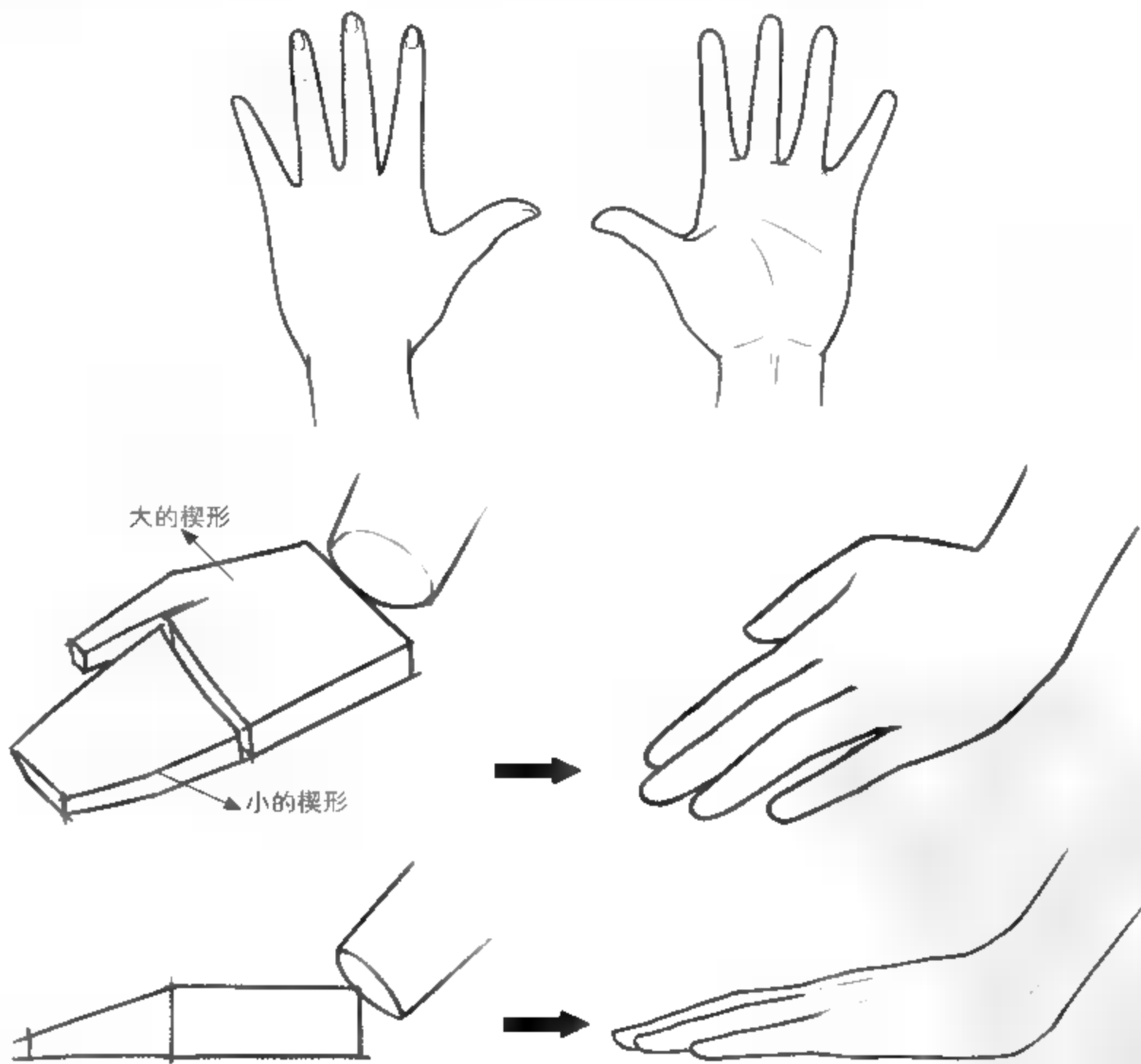
上肢

上肢由前臂、上臂和手组成，通过它们的组合可以做出很多动作。

3.2.1 手的结构

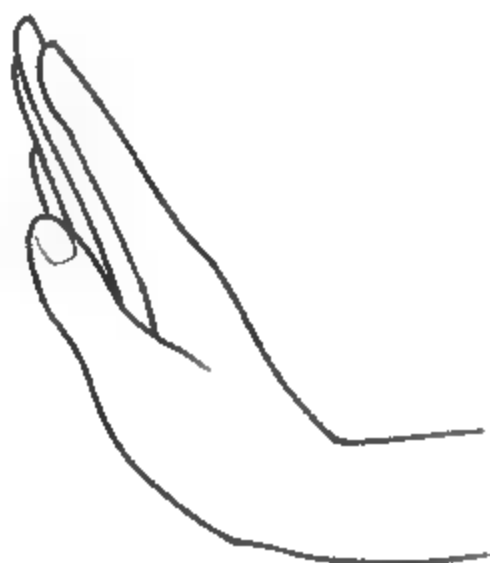
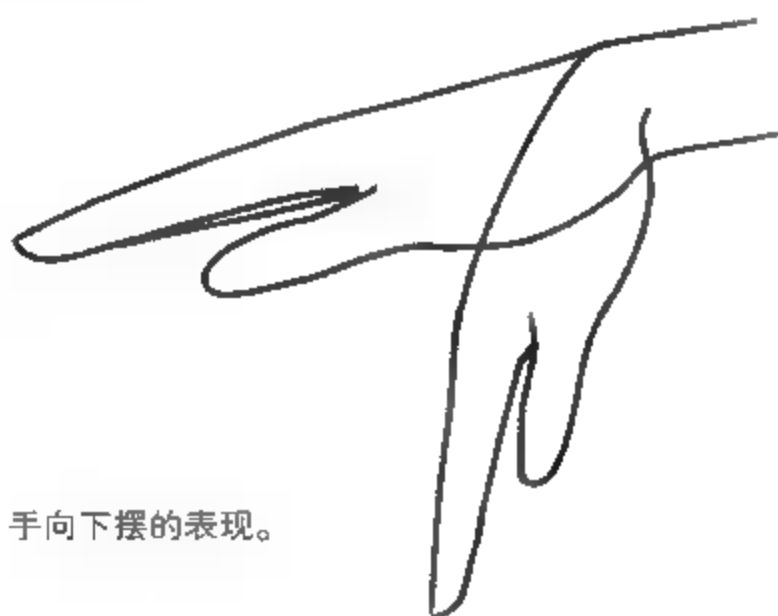
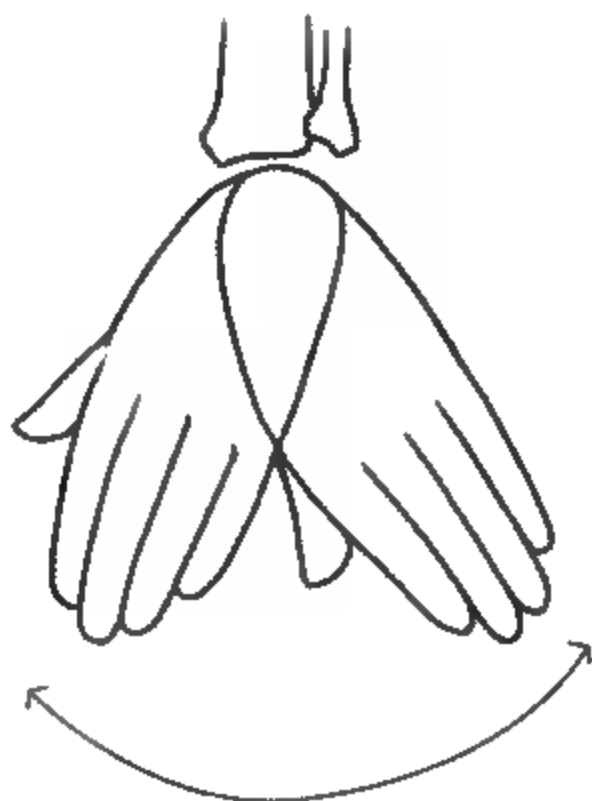
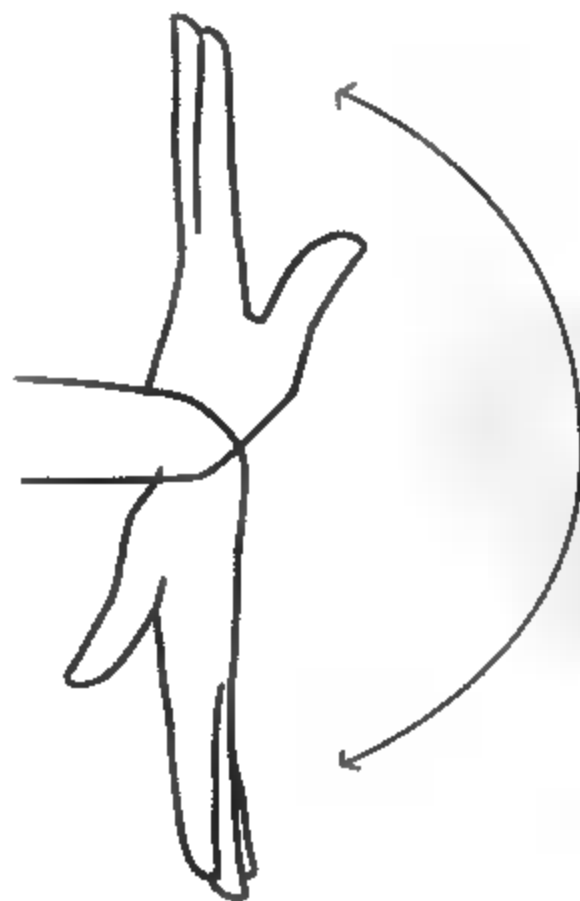
手是人类或其他灵长类动物手臂前端的一部分，手又可以分成3个部分：手腕（前臂和手掌结合处）、手掌和手指，5个手指的长度和宽度是完全不同的，另外手指上还有很多关节，所以手指的弯曲变化，同样能够传达很多意思。下面先来认识一下手的结构。

大的楔形

小的楔形

手初看很复杂，但是实际上能简化成基本形状，然后在其基础结构上进行细节处理。首先把手看成两部分楔形，大的一块表现手掌，逐渐变窄的那块代表手指部分，手指和手掌的长度差不多，拇指的长度和小指差不多。

2.2 手腕的画法

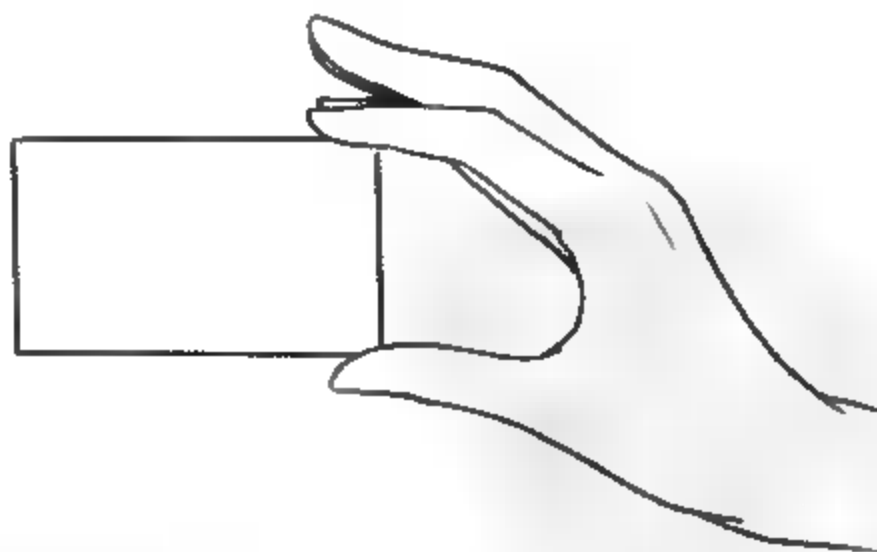
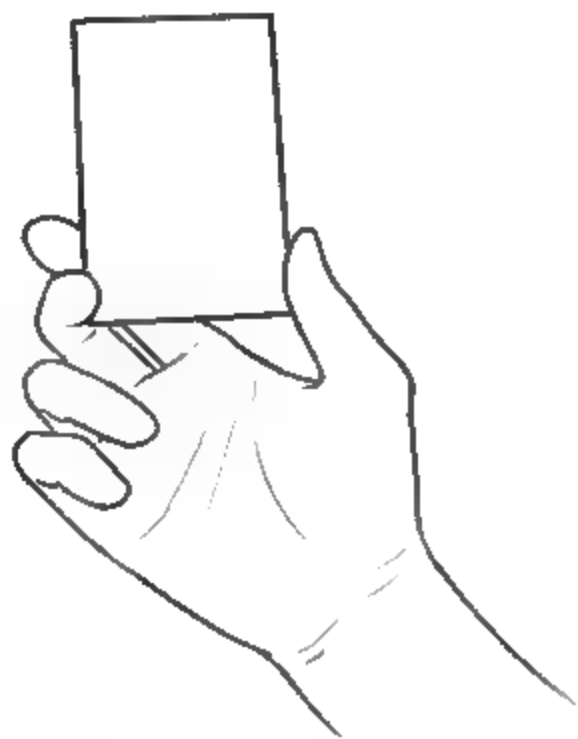
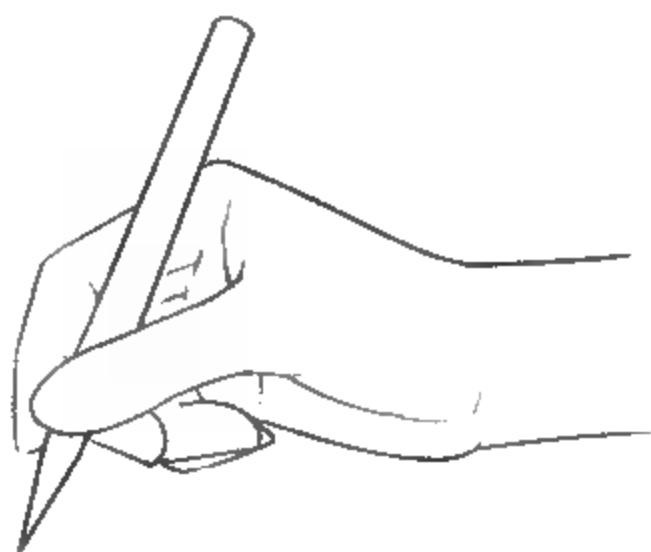
由两排骨骼组成的腕骨与手部牢固地连成一体，因此手的动作变化也会引起手腕的变化。手腕是一个具有全功能的关节，能全方位地活动，手臂的活动同时也能通过手腕传递给手掌，表现出千变万化的动作。

手平放时手腕的表现。

手向上抬起的表现。

手向下摆的表现。

手左右摆动的表现。

手上下摆动的表现。

手在运动的同时，手腕也会产生相应的变化，它们是不可分开的组合。

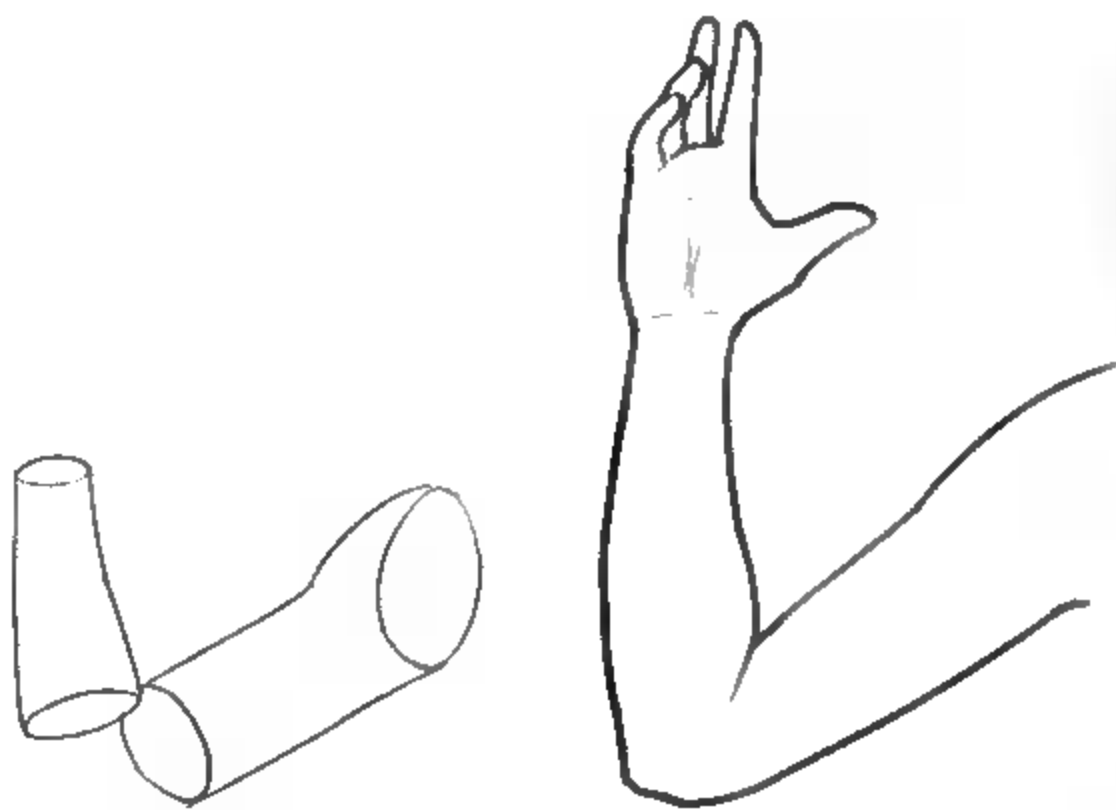
2.3 手的动作表现

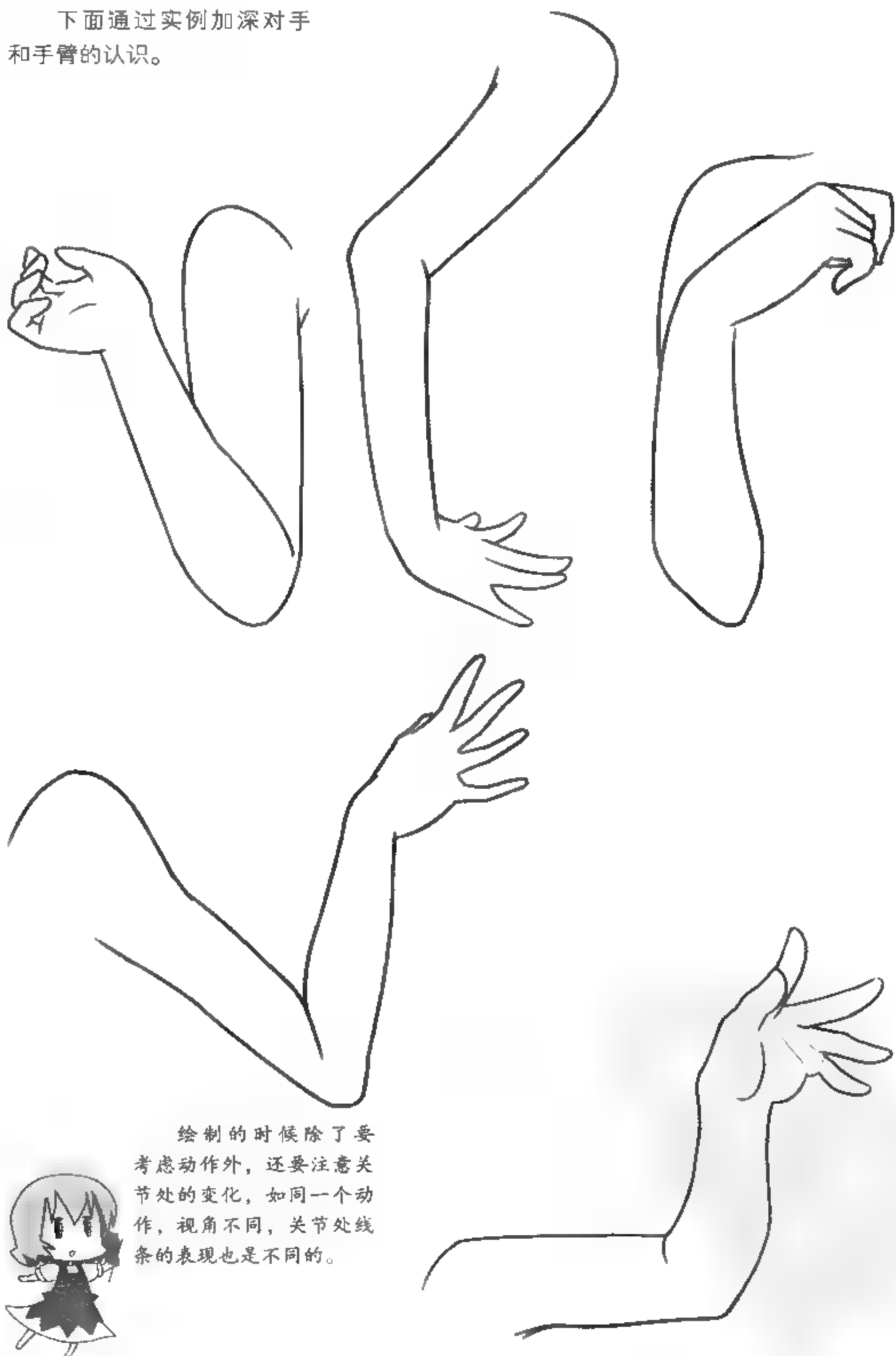
下面我们通过实例来加深对手部的了解。

从这些实例可以看出，手可以做出很多动作，如果不是很了解手的结构，就不可能把手画好哦！

女性的关节不像男性的关节那么明显，所以绘制的时候注意线条要柔和，而且越往指尖线条越细。

2.4 手臂的画法

手臂分为上臂和前臂，一般成人的上肢比例为：上臂约为4/3头高，前臂为1头高。手臂的动作配合手的动作可以表达很多不同的肢体语言。下面先来认识一下手臂的结构。

我们可以将上臂和前臂看成经过修饰的两个圆柱体，手臂的圆柱体比躯干的圆柱体更加修长，如图所示，这两个圆柱体通过不同的组合可以表现不同的手臂姿势。

需要注意的是，女性的手臂不像男性那样有肌肉，所以线条要柔和

下面通过实例加深对手和手臂的认识。

绘制的时候除了要考虑动作外，还要注意关节处的变化，如同一个动作，视角不同，关节处线条的表现也是不同的。

通过这些实例可以看到，上肢的动作千变万化，透视变化也是很丰富的，所以如果不是很熟悉上肢的结构，我们可以参考图片或找一个参照物来绘制。

3.3 躯干和上肢配合表现的实例

躯干结构和上肢结构我们都已经讲解了，但是只看不练是不行的，只有自己亲自绘制了才能得到更加深刻的了解。

■ 例1

1 通过简单的线条勾勒出人物动作，注意人物不是水平站立的，所以肩膀线和臀线是不平行的。

2 勾勒出发型，确定五官的位置，添加服装和身体结构的细节。

3 整理画面，绘制的时候要注意两边肩膀的不同表现。

■ 例2

1 勾勒出人物的动作，呈站立姿态，双手放在身后。

2 添加头发，确定五官的位置，添加衣服，并刻画身体结构。

3 整理画面，注意因为视角关系，左手臂是看不到的。

■ 例3

1 勾勒出人物的动作，因为是仰视视角，所以要注意透视的变化，特别是手臂的透视变化。

2 设计人物的发型，确定五官的样式，并刻画身体结构。

3 整理画面，这个例子中透视变化很明显，手离视点近，所以手掌部分看起来会显得比较大，而手臂则变短了。

■ 例4

1 勾勒出人物姿态，注意女性身体曲线要呈S形。

2 绘制头发、五官和衣服，并将身体结构刻画清楚。

3 整理画面，这个例子要注意的是背部的表现、脊柱线的位置和样式，以及肩胛骨线的样式。

■ 例5

❶ 勾勒出人物姿态，注意肩膀线和臀线不可能平行，还要注意手臂的透视变化及脊柱线的样式。

❷ 设计人物发型，刻画五官样式和身体结构，添加服装。

❸ 整理画面，这个例子需要注意的是手臂的透视关系和背部结构的刻画。

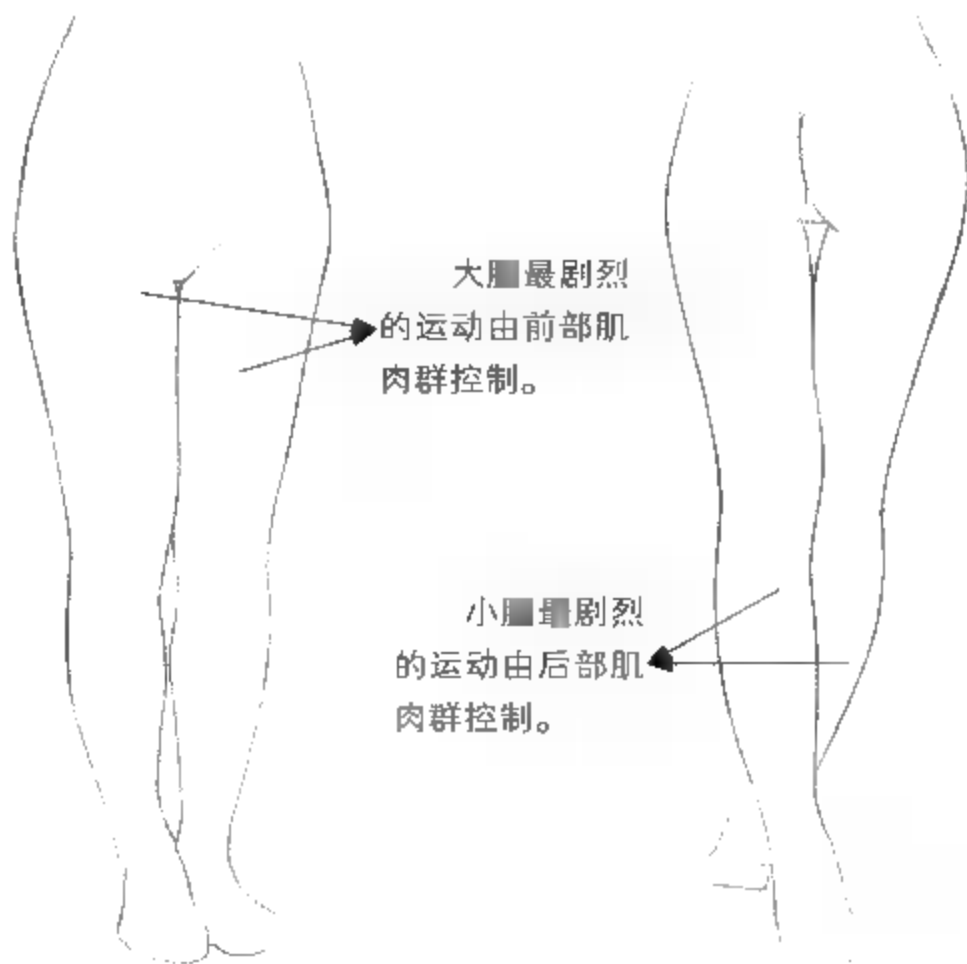
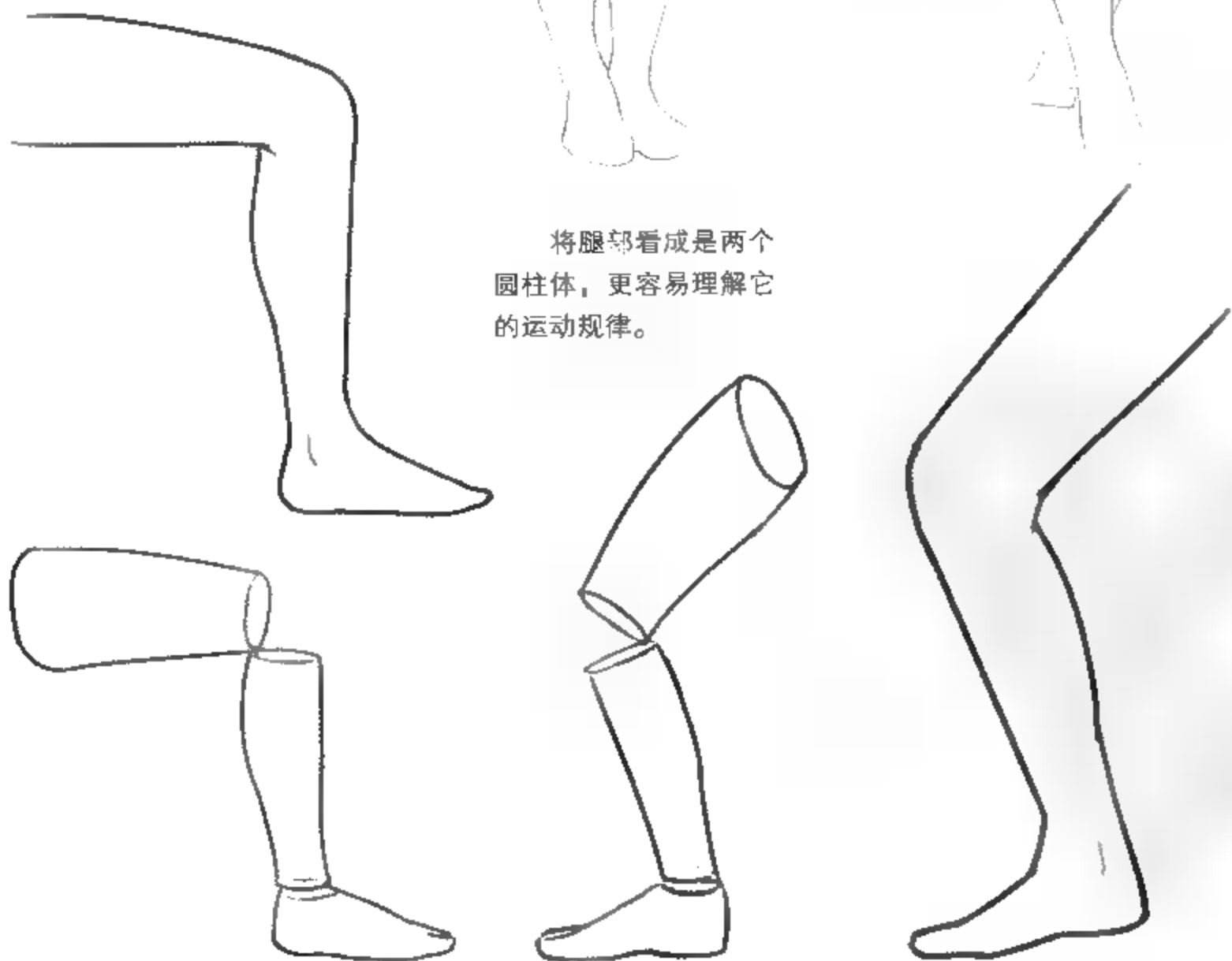
下肢

下肢由大腿、小腿和脚三个部分组成，下面我们来认识一下下肢的结构。

3.4.1

腿又分为大腿和小腿，大腿从骨盆延伸到膝盖，小腿从膝盖延伸到脚。因为腿部不仅要承担整个人体的运动，还要负担人体的重量，所以腿部不仅结实而且灵活。

大腿最剧烈的运动由前部肌肉群控制。

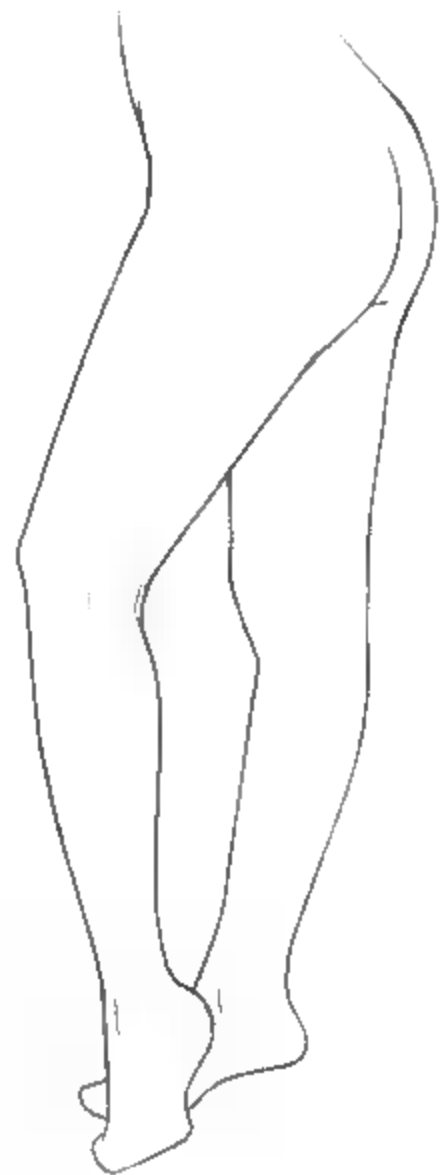
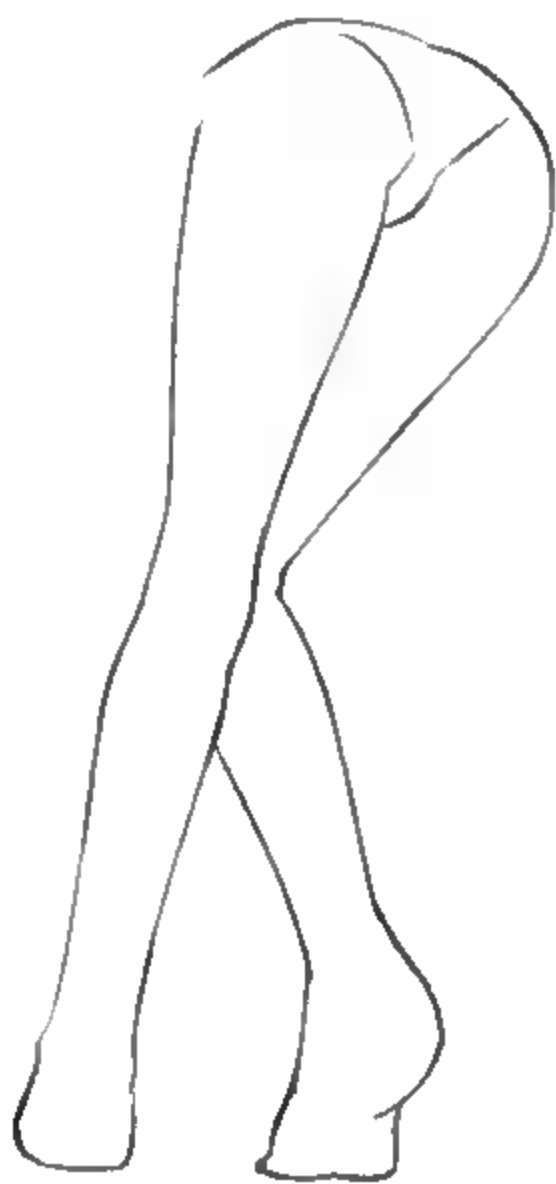
小腿最剧烈的运动由后部肌肉群控制。

将腿部看成是两个圆柱体，更容易理解它的运动规律。

4.2 脚

脚虽然和手的基本结构差不多，但是它们的外观、形状和比例是完全不一样的，脚的长度大致相当于一个头高，和脚踝连接可以看成是一个不对称的锥形，后面脚跟连接处的角度更小，脚趾和脚底的形状可以看成是很薄的方块。

下肢的动作表现

下肢是非常灵活的，可以做出很多动作，如不同动作的站姿、不同动作的坐姿等，下面就来看看下肢的动作表现。

站立时腿部的动作

站姿因为支撑点的不同，腿部的动作也会不同。

■ 例1

1 勾勒出人物动作，人物的支撑点落在右脚，并且右脚弯曲，所以人物上身向右边倾斜。

2 给人物添加头发，确定五官位置，刻画身体结构的细节。

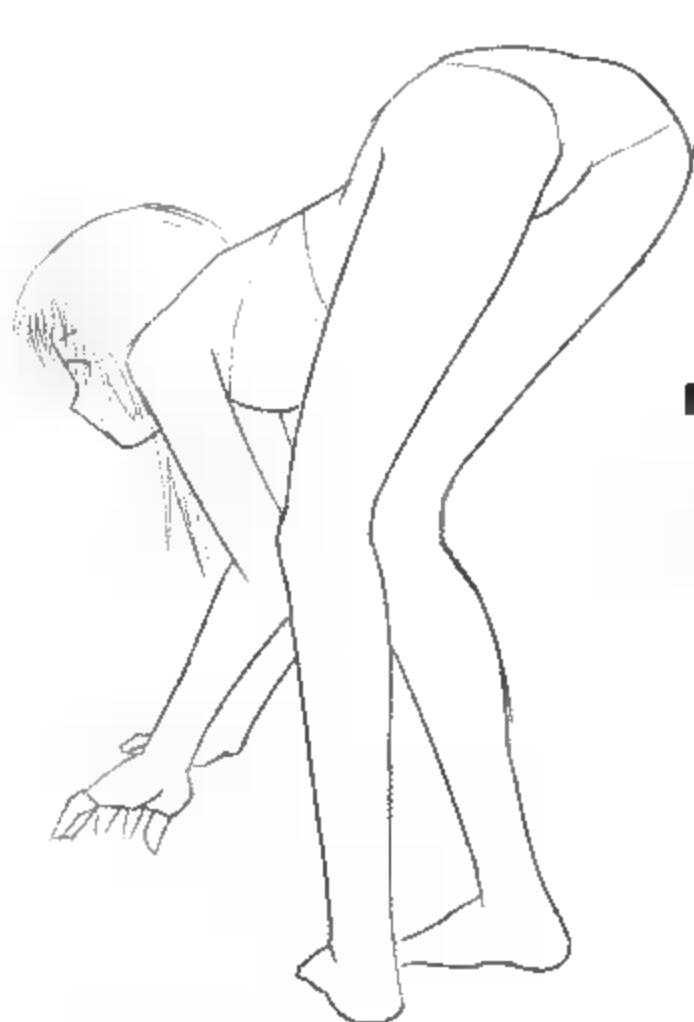
3 整理画面，绘制这个动作的时候要注意肩膀线和臀线是呈对角的，还要注意腿部的透视。

■ 例3

1 通过简单的线条勾勒出人物的姿态，背面，右手搭在臀部，两脚交叉站立。

2 刻画人物的头发，刻画五官的时候注意鼻子的表现，并仔细刻画人物结构。

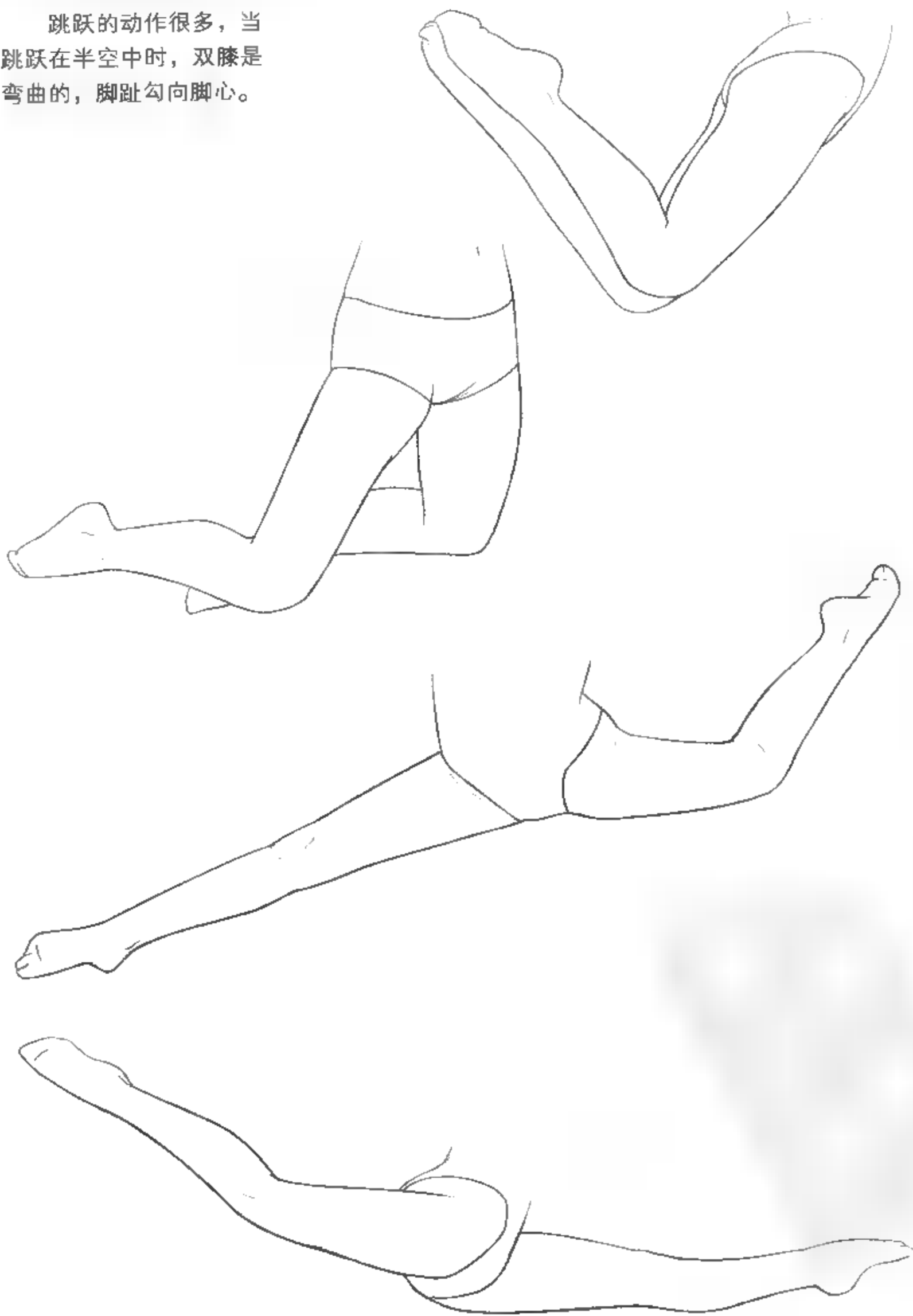
3 整理画面，并添加阴影，注意大腿内侧线条的表现。

■ 例4

1 用简单的线条绘制人物的动作：跳水前的准备动作，注意臀部和腰部的表现。

2 绘制人物的头发、五官，仔细刻画身体的结构。

3 整理画面，绘制这个人物的时候要注意上身的表现。

■ 跳跃时腿部的动作

跳跃的动作很多，当跳跃在半空中时，双膝是弯曲的，脚趾勾向脚心。

■ 例

1 勾勒出人物的动作，向前跳跃时，注意右腿膝盖弯曲，左腿伸直，还要注意不要出现同手同脚的情况。

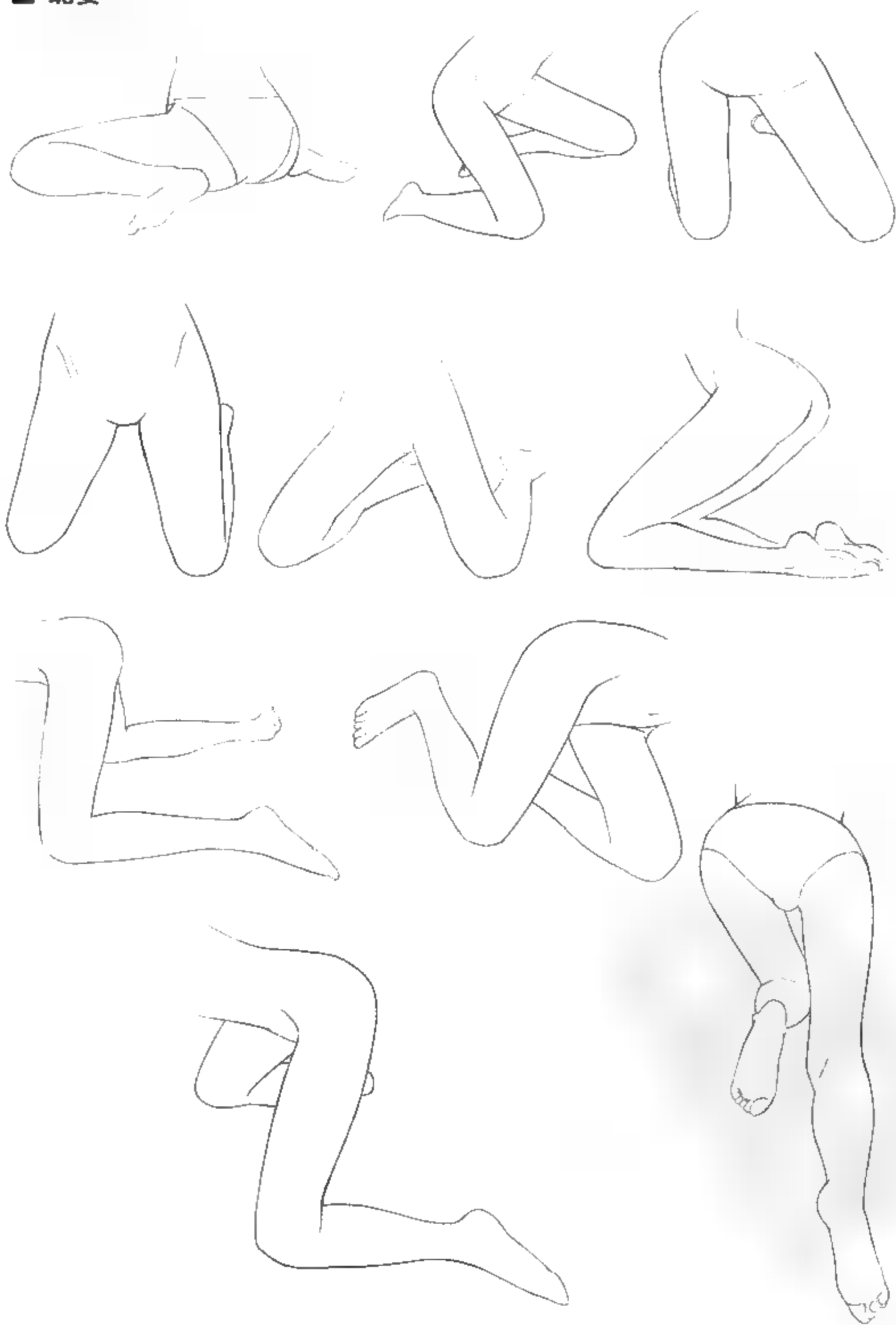
2 刻画人物的头发、五官，注意五官位置要准确，并仔细刻画人体的结构。

3 整理画面，添加阴影，注意人物肩膀线和臀线呈对角，还要注意腿部结构要准确，如膝盖的结构。

■ 坐地上和做跪姿时腿部的动作

坐在地上，腿部可以是弯曲的，也可以是伸直的，可以双脚交叉，也可以打开双■等，绘制的时候要注意双腿的动作要协调。

■ 坐姿

■ 跪姿

■ 例1

1 绘制人物动作，人物坐在地上，双腿交叉，注意大腿因为透视关系变短了。

2 绘制人物的头发，绘制五官时既要注意位置的准确性，还要注意眼睛的样式。

3 整理画面，添加阴影，这个姿态的透视关系很重要，如手和脚离视点近，所以看起来较大，而上身离视点远，所以看起来小。

■ 例2

1 勾勒出人物的姿态，这是一个俯视视角，除了要注意人体结构外，还要注意人体透视的变化，如上半身的刻画。

2 绘制人物的头发，添加五官，注意五官的位置要准确。

3 整理画面，绘制这个人物的时候要注意臀部和小腹线条的表现要准确，否则很容易出现扭曲的现象。

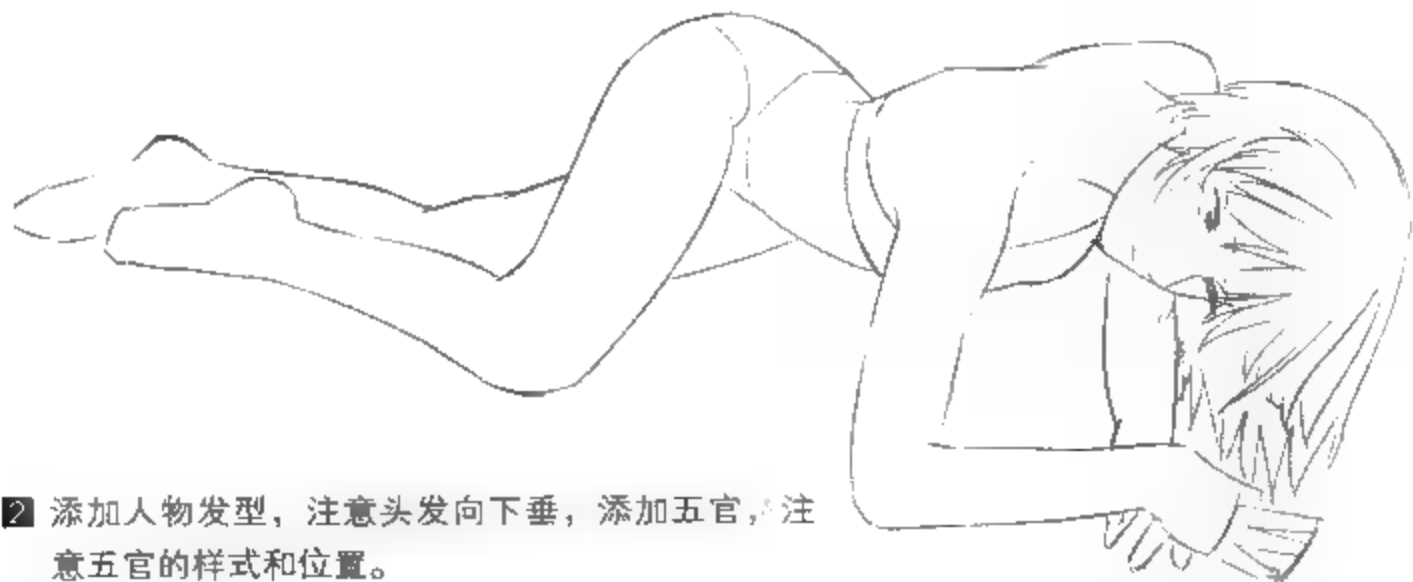
■ 例3

1 绘制人物的动作轮廓，如左图所示，注意人物动作要协调，透视要准确。

2 绘制头发，我们选择了动感的短发，让人物看起来更加活泼，添加五官时注意位置要准确。

3 整理线条，添加阴影，注意身体结构对阴影的影响。

■ 例4

1 大致勾勒出人物的动作，注意身体结构的变化，如因为手臂负担了人体一部分重力，使得肩胛骨凸起；还要注意人体透视的变化。

2 添加人物发型，注意头发向下垂，添加五官，注意五官的样式和位置。

3 修正线条，添加阴影。

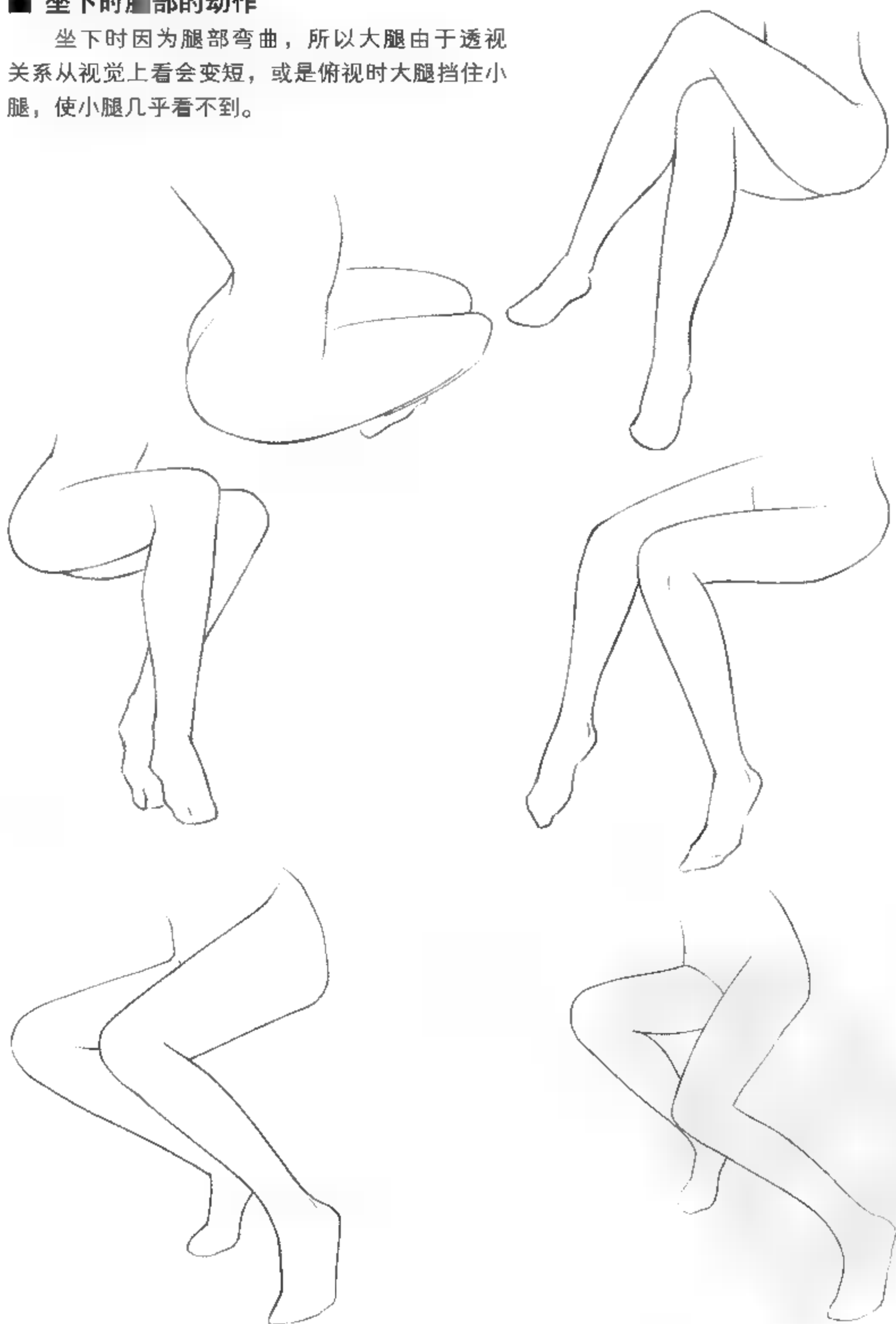
■ 例5

1 勾勒出人物动作的轮廓图，从后面观察人物，要注意身体的透视变化。

2 刻画人体结构，使之更加准确，更加生动。

3 整理线条，添加阴影，因为刻画这个人物采用的是仰视视角，所以人物的腿部看起来会很长，而且上半身变短。

■ 坐下时腿部的动作

坐下时因为腿部弯曲，所以大腿由于透视关系从视觉上看会变短，或是俯视时大腿挡住小腿，使小腿几乎看不到。

如果无法绘制出人物动作，可以让身边的朋友做一下参考动作，自己空想是很难画出好的动作的哦！

■ 例1

1 勾勒出人物动作的轮廓，视角处于正前方，刻画这个姿态时需要注意大腿的透视变化。

2 因为这个动作给人高■的感觉，所以要将人物绘制得成熟点。

3 整理画面，添加阴影，让人物更加生动，让画面更加精美。这个动作给人一种高傲自我的感觉。

■ 例2

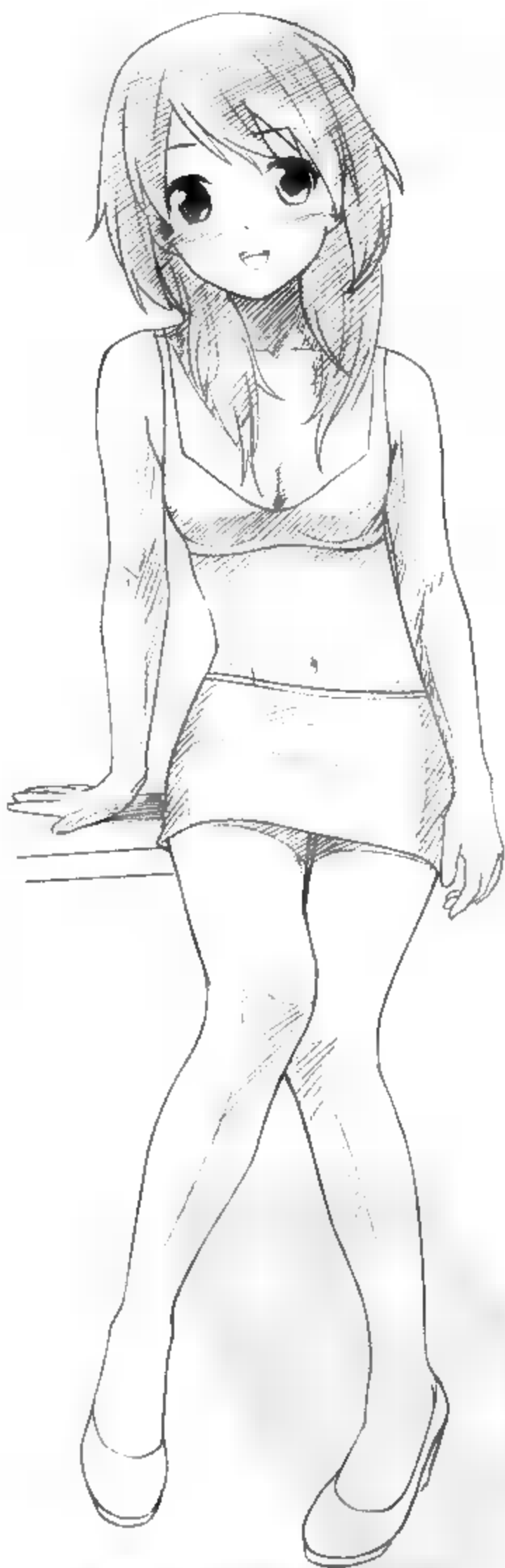
1 勾勒出人物动作的轮廓，绘制这个人物时要注意搭在椅背上的手臂的表现。

2 设计人物形象，长发，猫耳朵，样子是可爱甜美型的，并刻画出身体的结构。

3 整理画面，修正线条，添加阴影，让人物更加生动。

■ 例3

1 勾勒出人物姿态的轮廓，这个姿态是坐在较高的椅子上，右手撑住椅面，所以身体往右手边倾斜。

2 绘制头发，除了注意头发的造型外，还要注意头发不能太少或太多；绘制五官，眼睛要大而圆，嘴巴微笑；并刻画出身体的结构。

3 整理画面，修正线条，并添加阴影，让人物更加生动。

例4

1 绘制人物的姿态轮廓，从侧面观察，人物将右腿抬起踩在椅面上，左手扶着膝盖，右手悬空。

2 绘制人物的短发，低着头，所以头发有些向下垂；添加五官，注意五官的位置要准确，并仔细刻画身体的结构。

3 整理画面，修正线条，添加阴影，让人物更加生动，也让画面的空间感更强。

■ 躺下时腿部的动作

当人物躺在地上时，腿部是完全放松的，所以可以做很多动作，如以下图片所示。

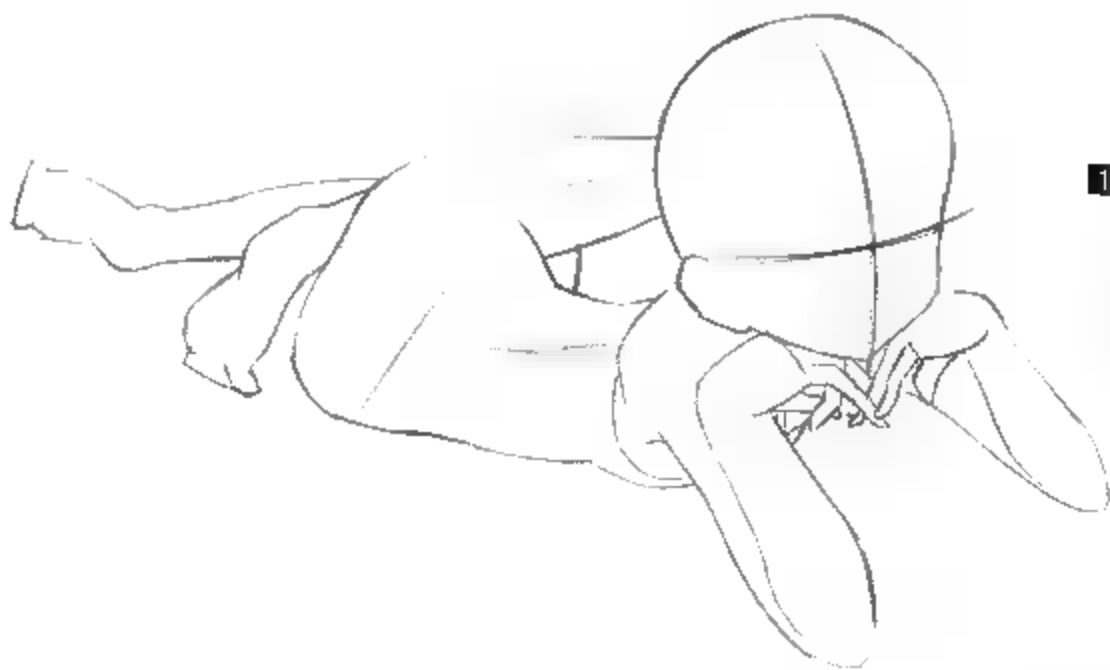
因为两条腿的动作常常不一样，所以腿部的透视变化也是不一样的，在绘制的时候要注意腿部的透视变化哦！

■ 例1

1 通过简单的线条勾勒出人物动作，因为人是往后仰的，双臂支撑人体一部分重力，所以双肩耸起。

2 添加头发，注意后脑勺的头发不能太薄；添加五官，注意位置要准确，完善身体的结构。

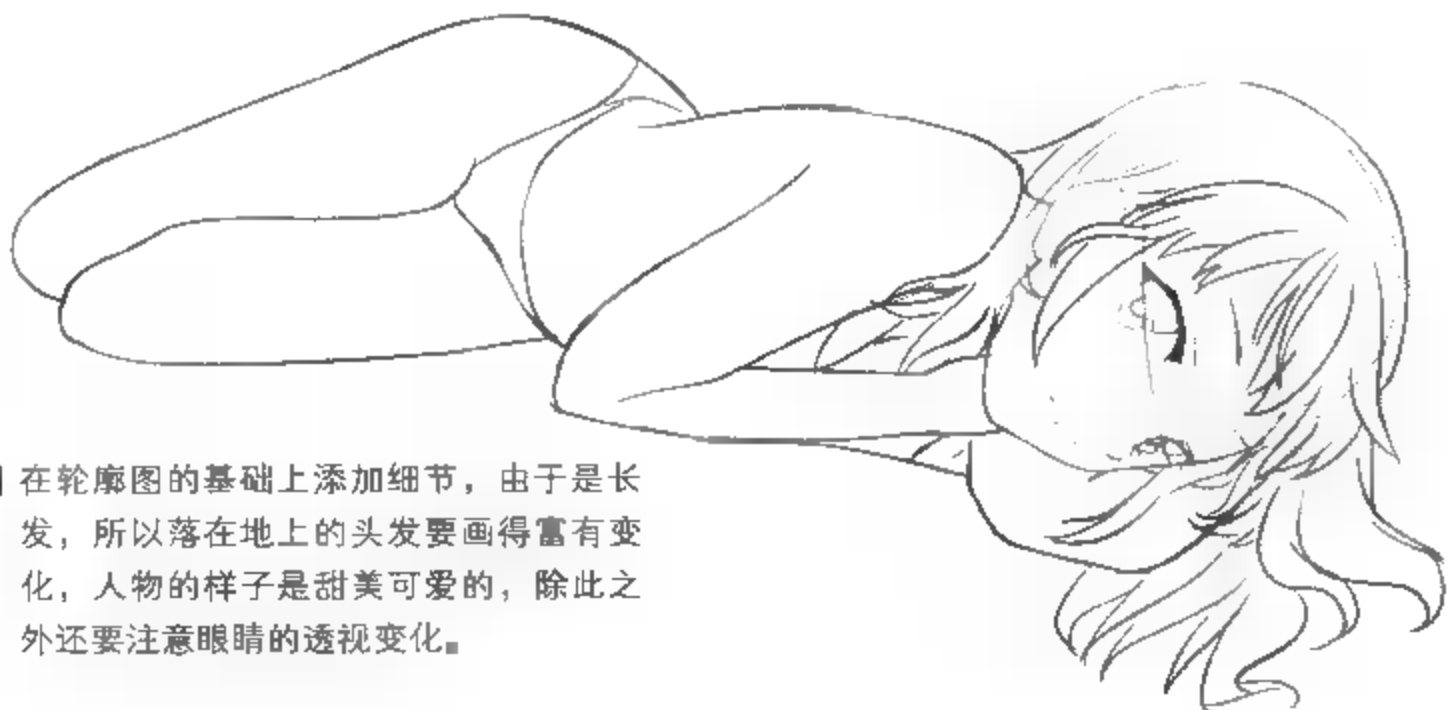
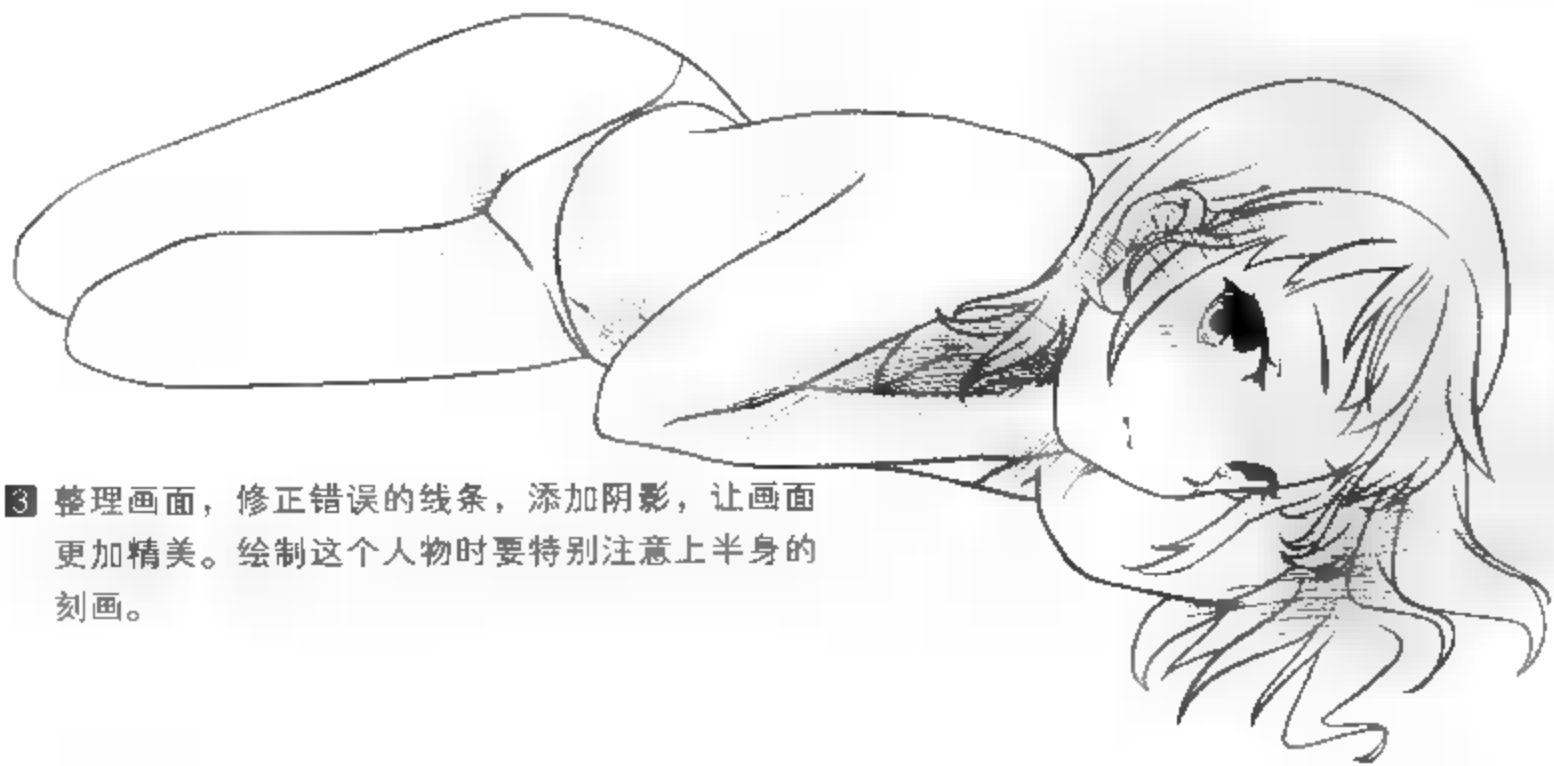
3 ■理线条，添加阴影时要注意身体结构对阴影的影响。这个动作性感中带点可爱。

■ 例2

■1 这个人物的动作比较复杂，所以在绘制时除了要注意动作的协调性外，还要注意身体结构的准确性。

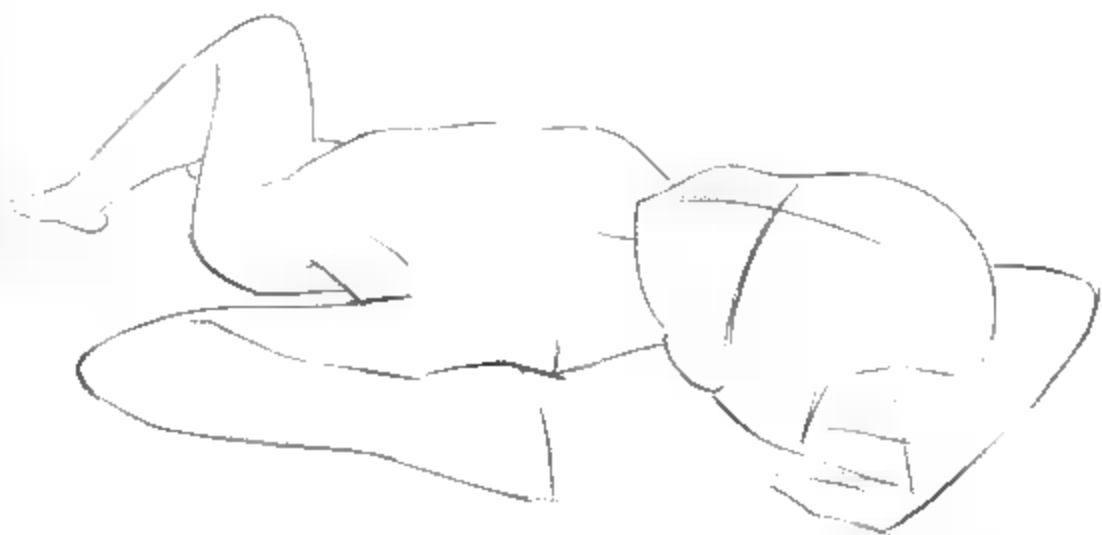
■2 在动作轮廓的基础上添加头发，注意头发的走势，添加五官，除了要注意五官的样式外，还要注意五官的位置，并仔细刻画身体的细节。

■3 整理画面，修正线条，添加阴影，注意光源。因为这个动作身体扭曲得比较厉害，所以在绘制时要特别注意身体结构的变化。

■ 例3

1 绘制人物姿态的轮廓，如右图所示，由于透视关系，很多部位都被挡住看不到，如枕在头下的手，小腿被大腿挡住而看不到。

2 在轮廓图的基础上添加细节，由于是长发，所以落在地上的头发要画得富有变化，人物的样子是甜美可爱的，除此之外还要注意眼睛的透视变化。

3 整理画面，修正错误的线条，添加阴影，让画面更加精美。绘制这个人物时要特别注意上半身的刻画。

例4

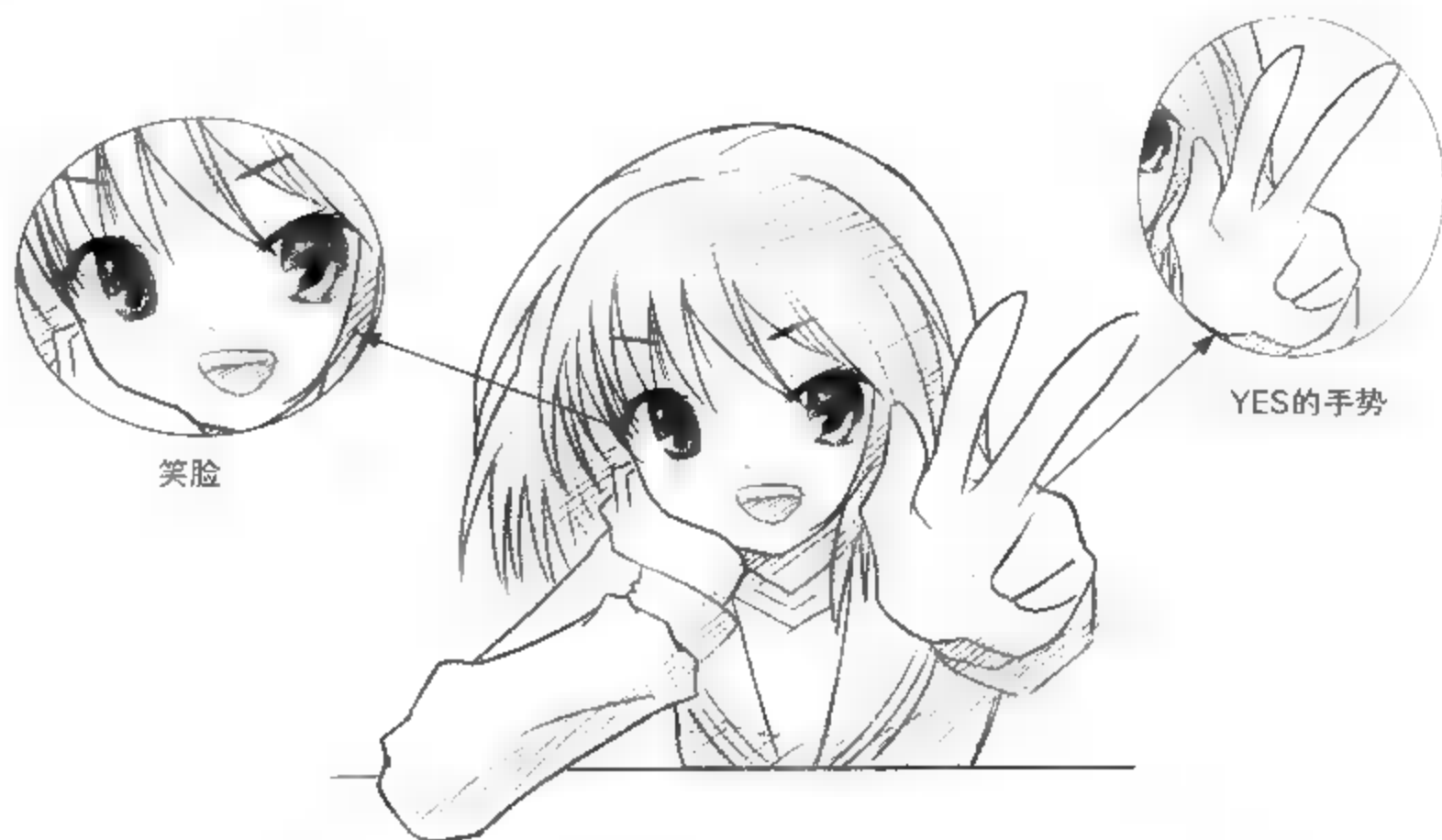
1 用简单的线条勾勒出人物的姿态，这是俯视视角，绘制时要注意人体透视的变化，如腿部离视点远，所以看起来变得很短很小。

2 完善草图，添加头发，注意落在地上的头发的样式；绘制人物五官，注意透视下两只眼睛的形状是不一样的。

3 整理画面，修正线条，并添加阴影，让人物更加生动。绘制这个人物的重点就要注意人体的透视变化。

Chapter 04

肢体语言

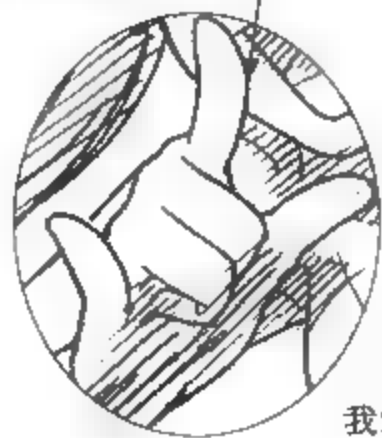
肢体语言是人物情绪最直接的表达方式，如成功时会手舞足蹈，痛苦时会垂头丧气等，本章将讲解如何通过刻画肢体语言来表达人物的情绪。

当人物开心喜悦时，是面带笑容的，她的肢体语言是有活力的，能把快乐传达给读者。

面带笑容，伸出YES的手势，传达给读者胜利喜悦的信息。

面带笑容，抬起左手，手指打开，传达给读者的是热情打招呼的画面。

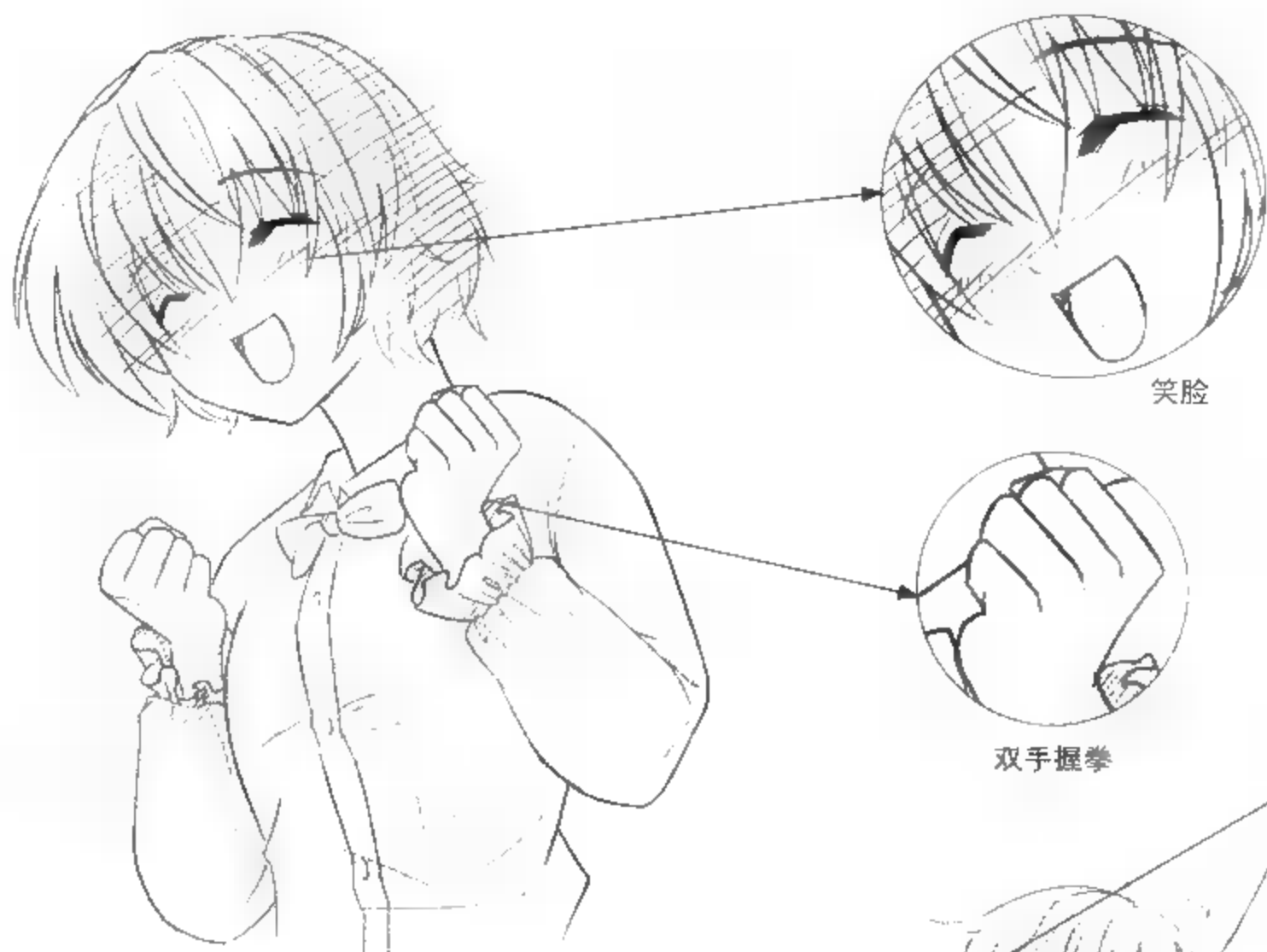
向前奔跑，右手向前伸，要抓住前面的东西，搭配俏皮的笑容，给人的感觉是活力十足。

笑脸搭配索要拥抱的手势，美少女想对你说：可以抱抱吗！

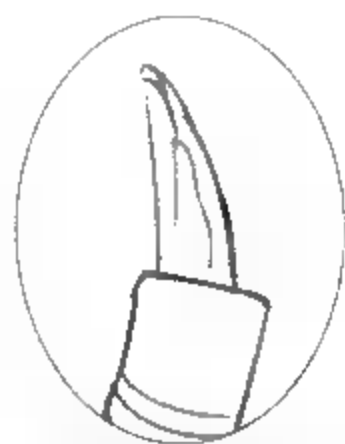
俏皮的笑脸搭配最棒的手势，传达给读者是我很厉害的感觉。

俏皮的笑脸搭配“我爱你”的手势，美少女俏皮地说“我爱你”。

害羞的表情

因为害羞而用手捂住脸

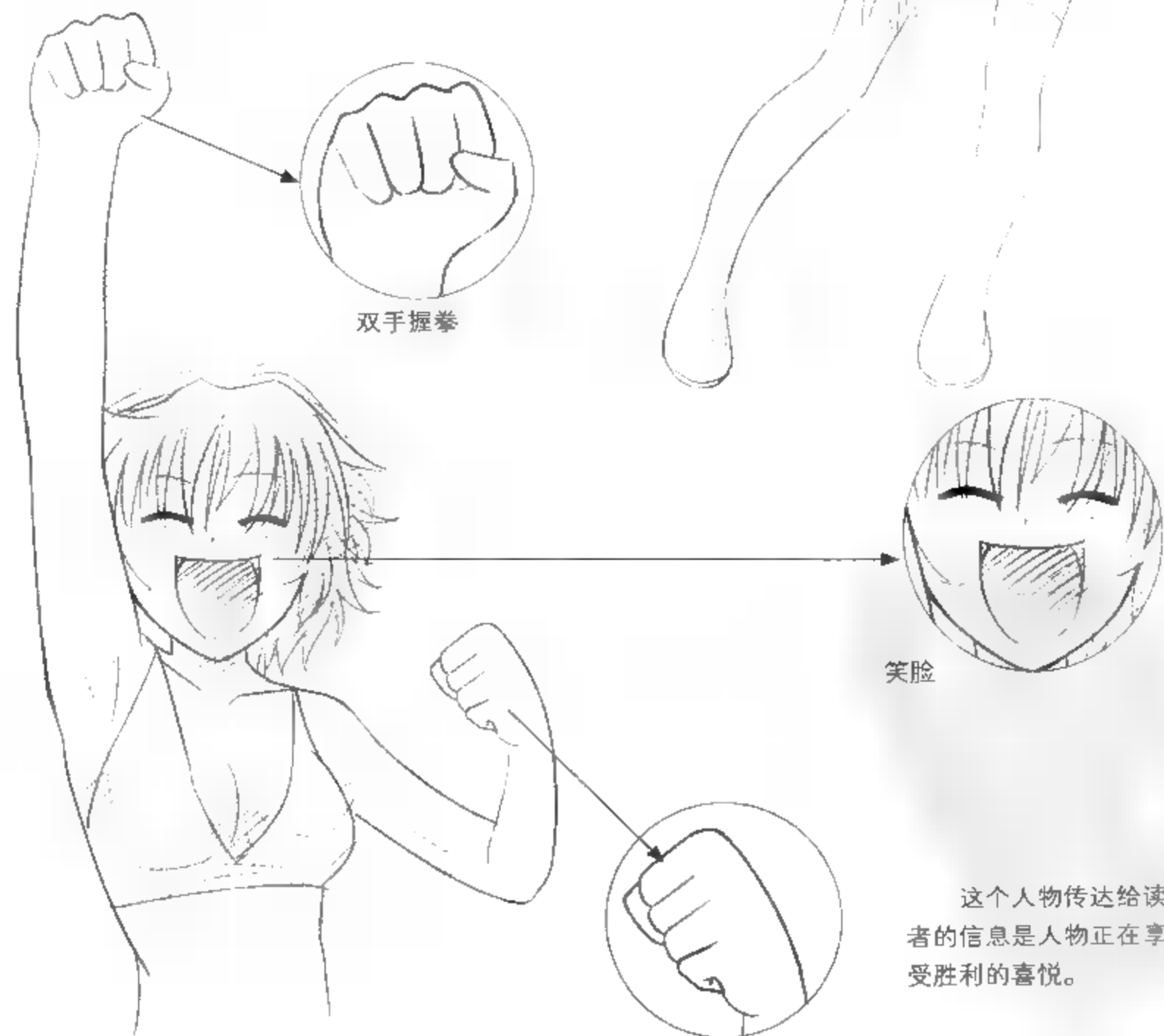
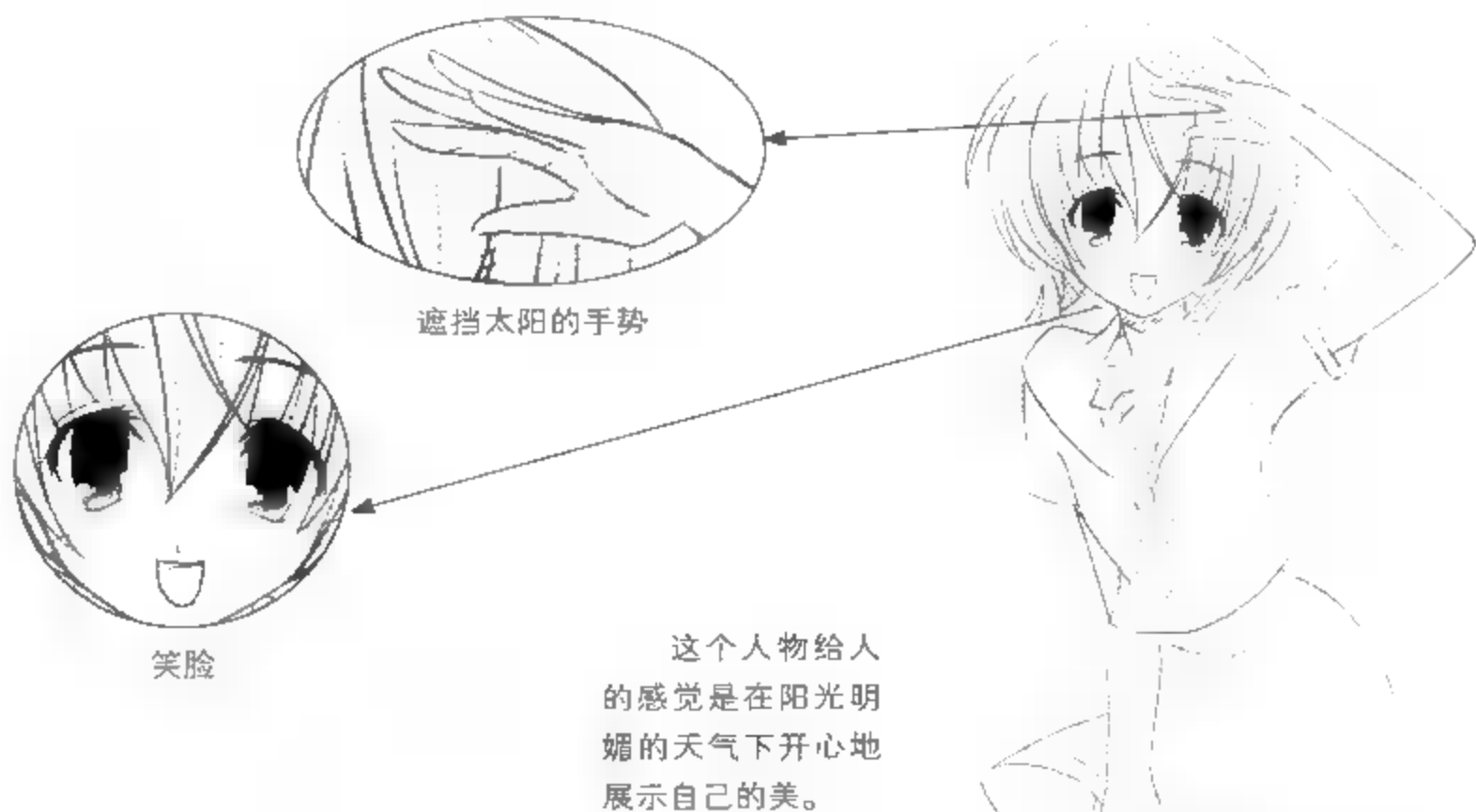
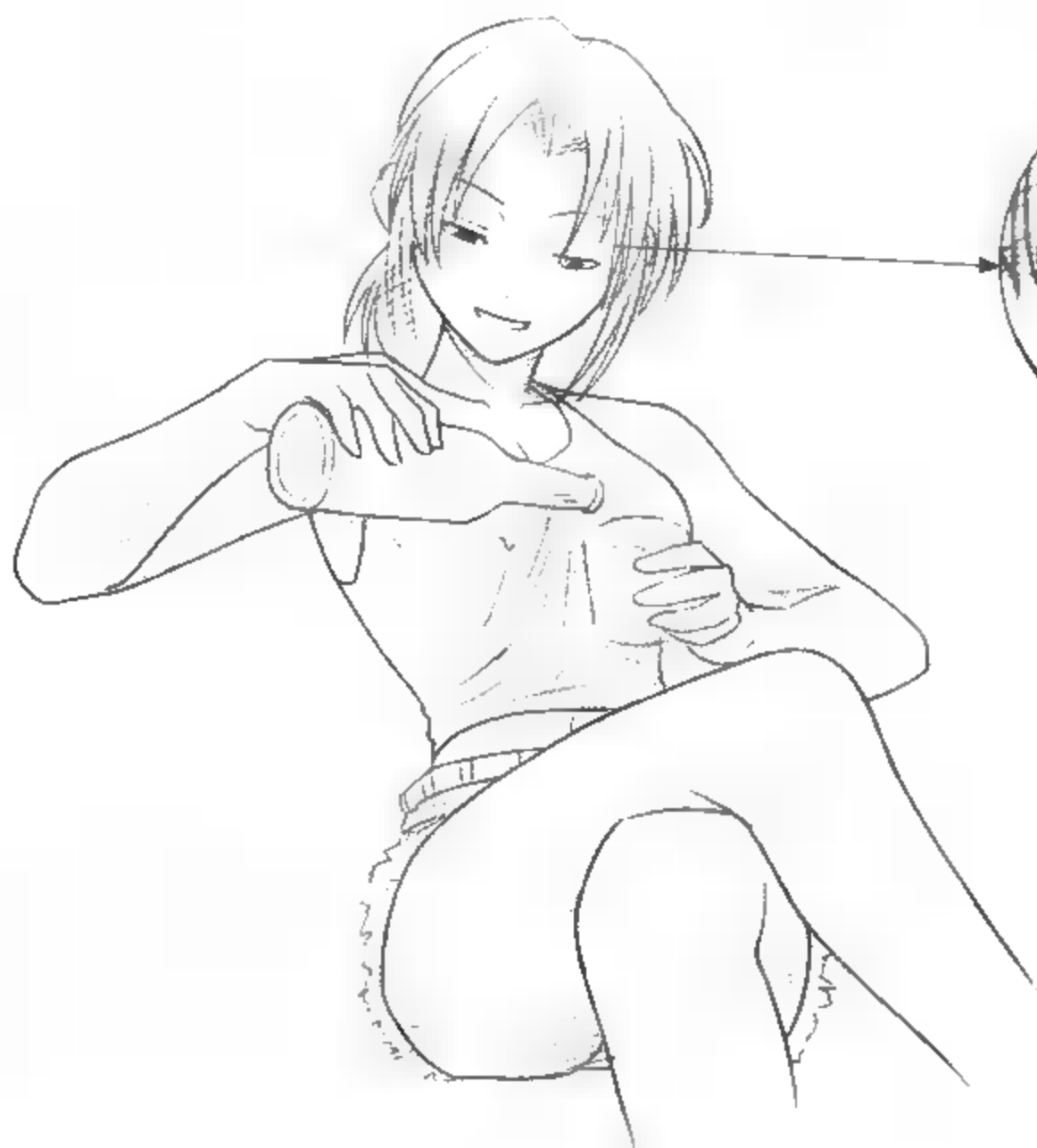
这个动作给人的感觉是人物很开心，但也很害羞。

笑脸

双手握拳

这个肢体语言传达给读者的信息是人物很开心。

这个肢体语言传达给读者的信息是人物很开心。

这个肢体语言传达给读者的信息是人物正在开心地跟别人打招呼。

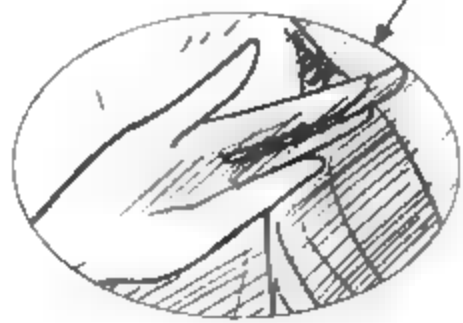
这个人物给人的感觉是在阳光明媚的天气下开心地展示自己的美。

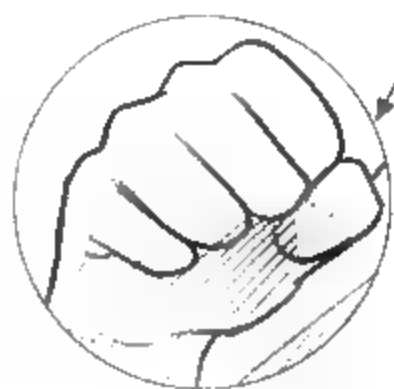
这个人物传达给读者的信息是人物正在享受胜利的喜悦。

眼神朦胧

这个动作表现的是人物正在开心地喝着小酒。

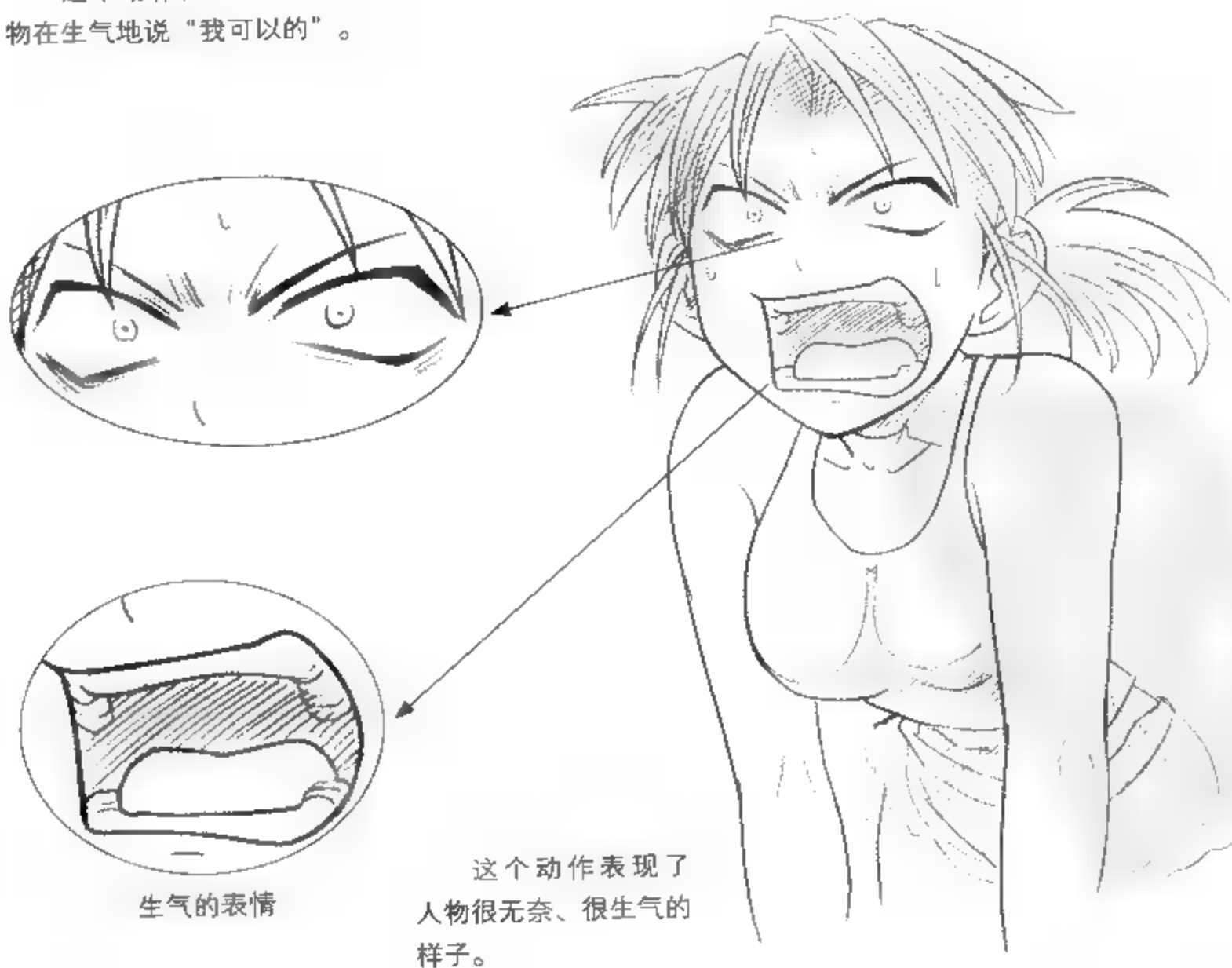
无所谓的表情

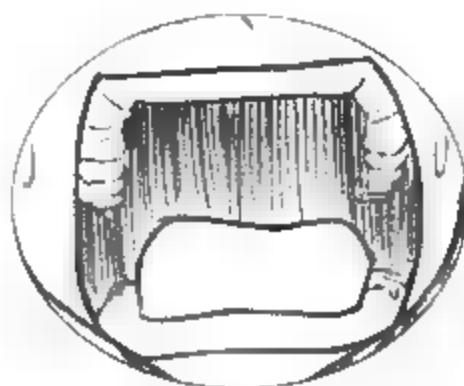
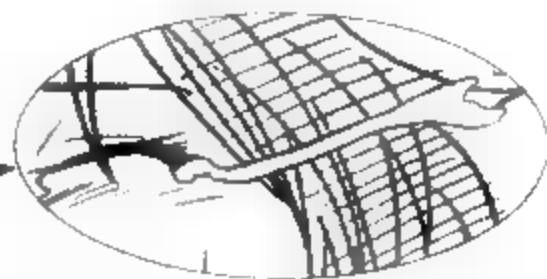
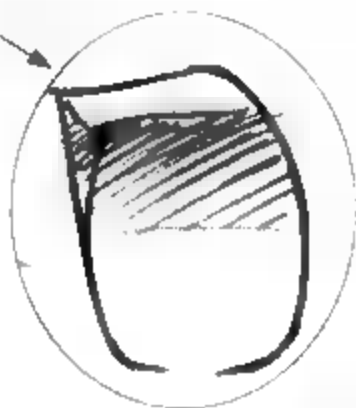
这个动作仿佛在说：我什么都无所谓。

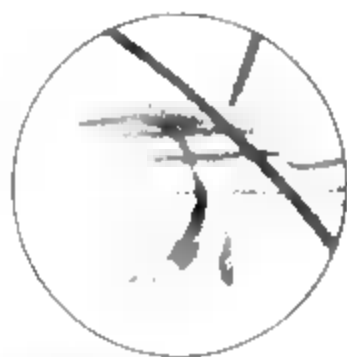
这个动作和视角给人的感觉是人物很放松、很得意。

这个动作给人的感受是人物显得很高贵，有些嫌弃别人。

这个动作和表情给人的感觉是人物在生气、在怒吼。

这个动作是人物在生气地踢某些东西。

生气的表情

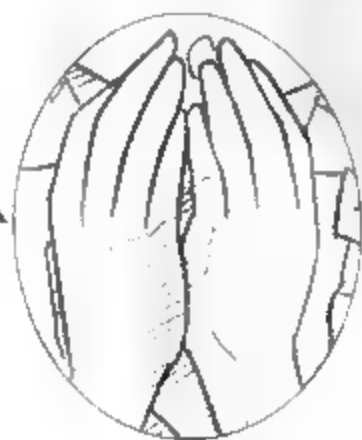
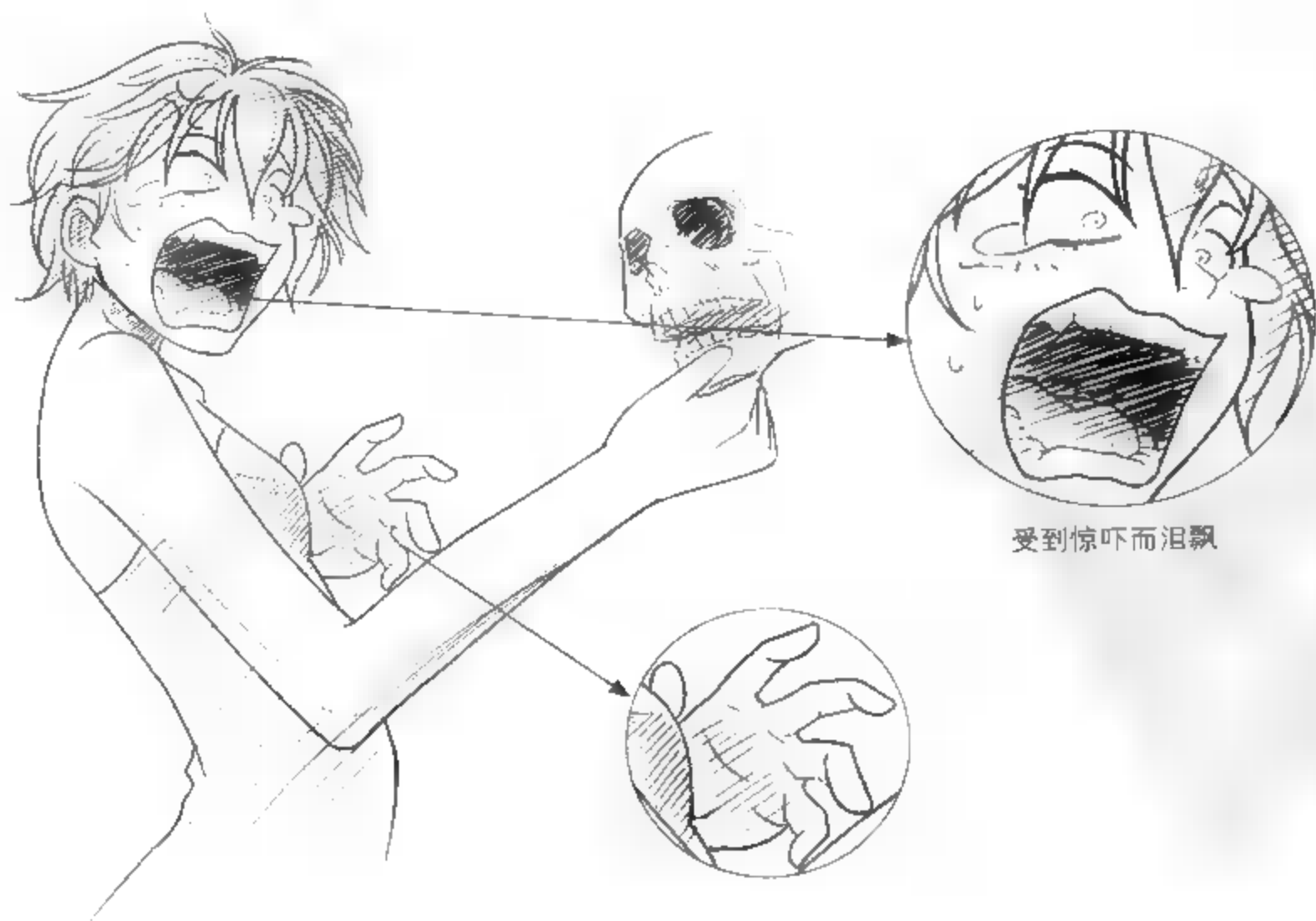
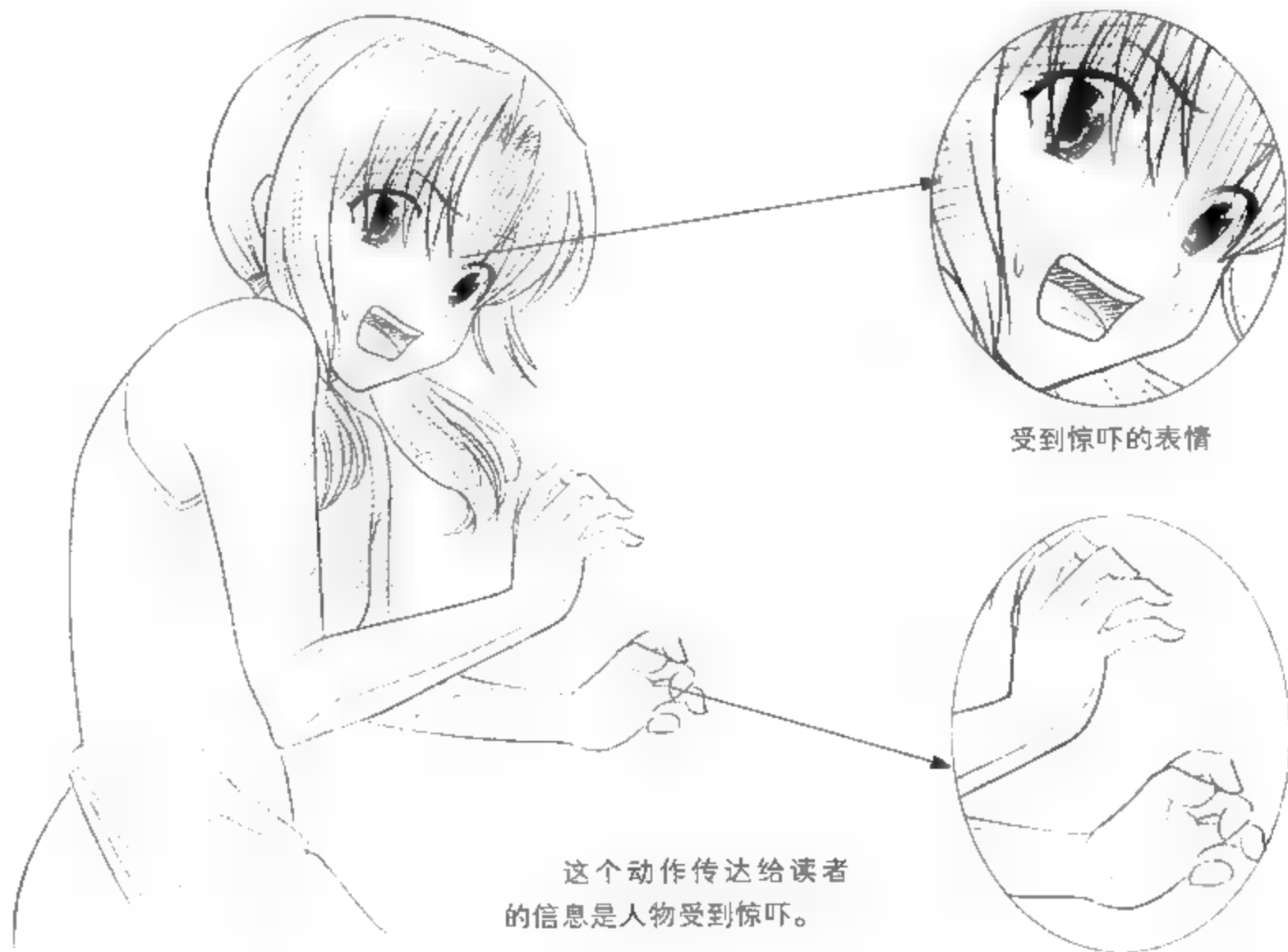
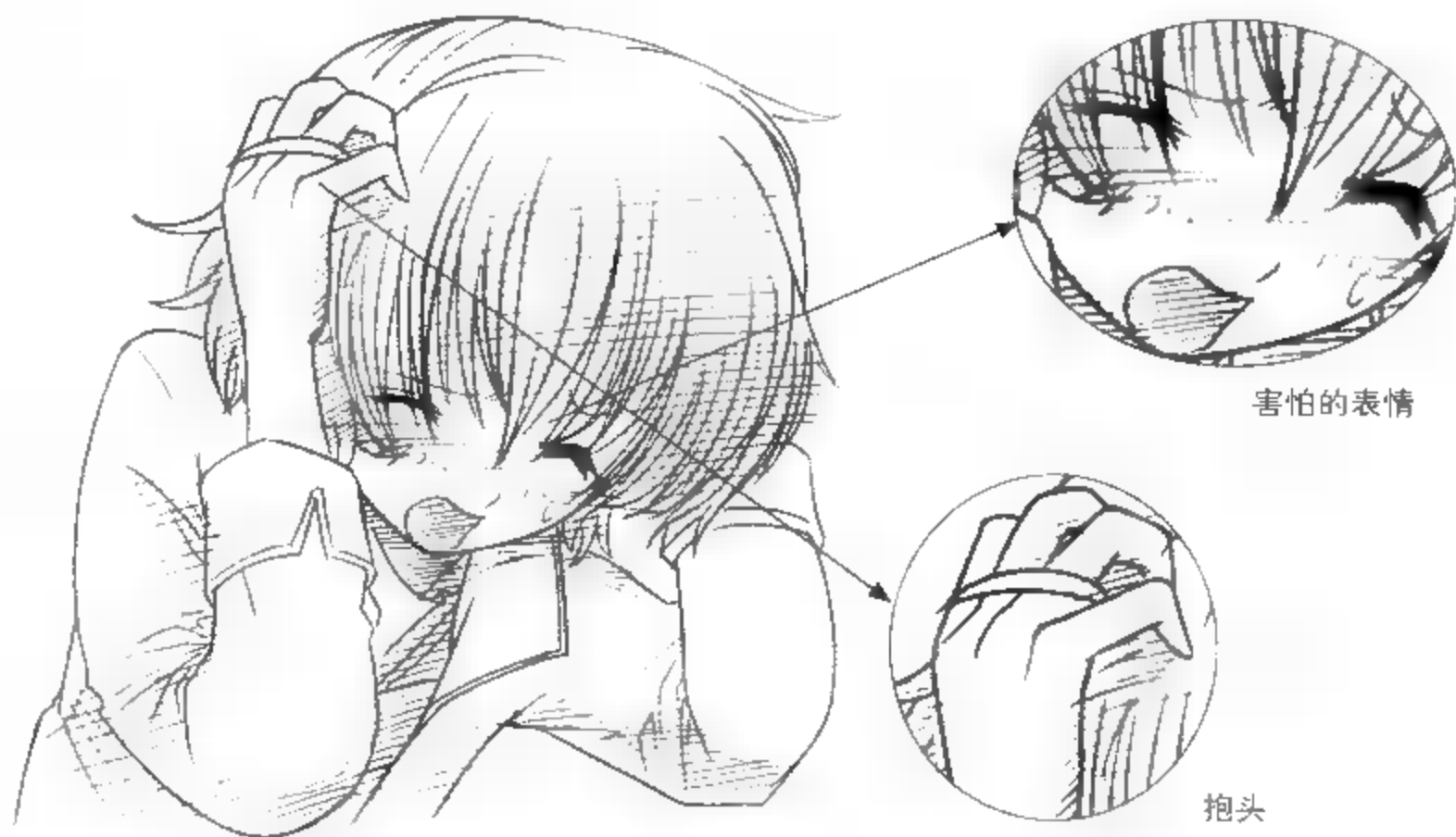
这个动作传达给读者的信息是人物在生气地说“我可以的”。

生气的表情

这个动作表现了人物很无奈、很生气的样子。

泪奔
张大嘴巴
这个是人物受到
惊吓时表现的动作。
生气的表情
挥出拳头
这个是人物由于太过
生气而出拳的动作。

这个动作表现人物十分伤心地哭泣。

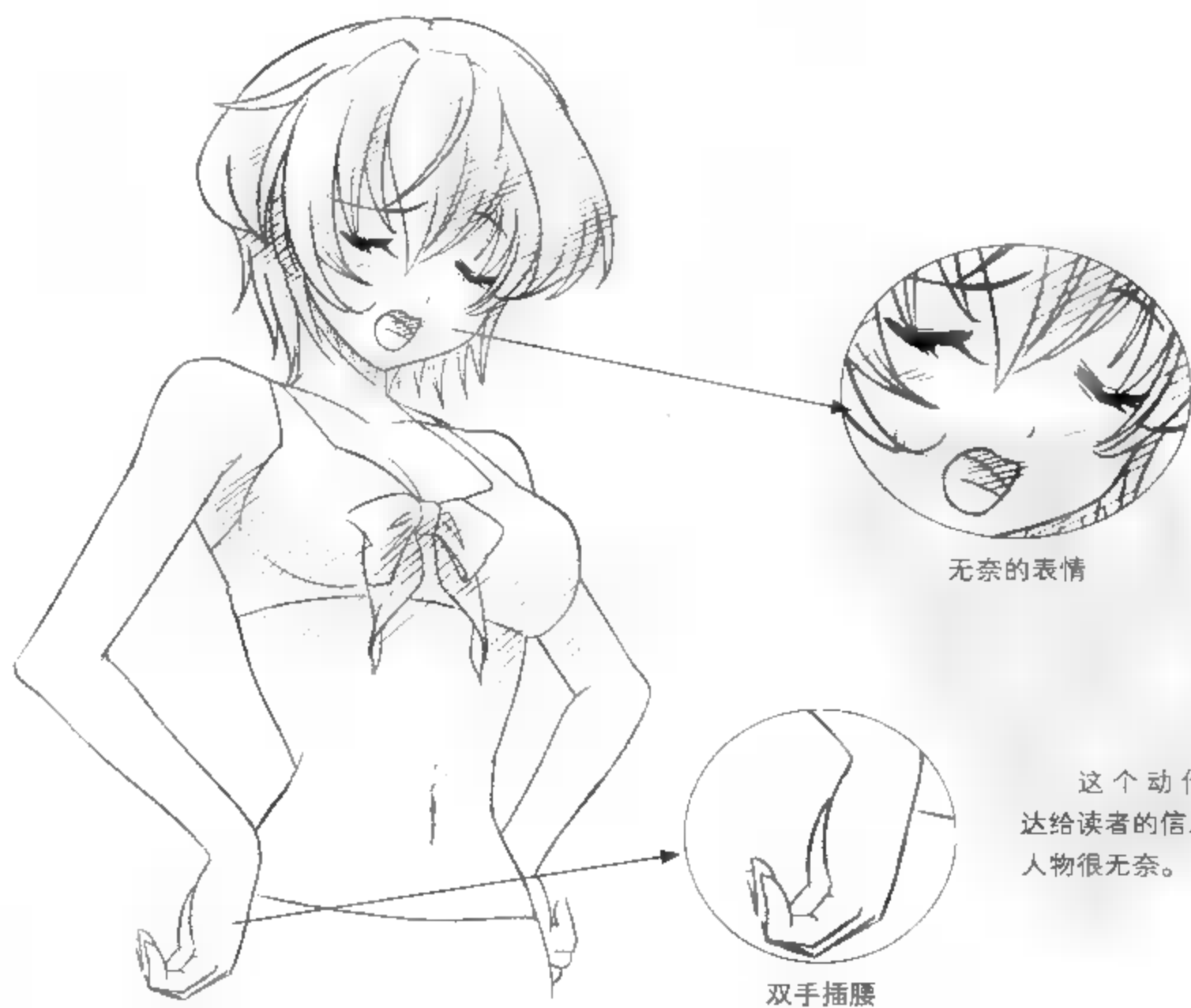
这个肢体语言表现的是人物现在很生气，但是又无可奈何，所以咬牙切齿并流泪。

惊吓而哭的表情
受伤出血
因为划破手出血而受到惊吓并哭了。
吃惊的眼神
这个动作表示人物很吃惊。
因为吃惊而双手捂住嘴巴。

受到惊吓的表情

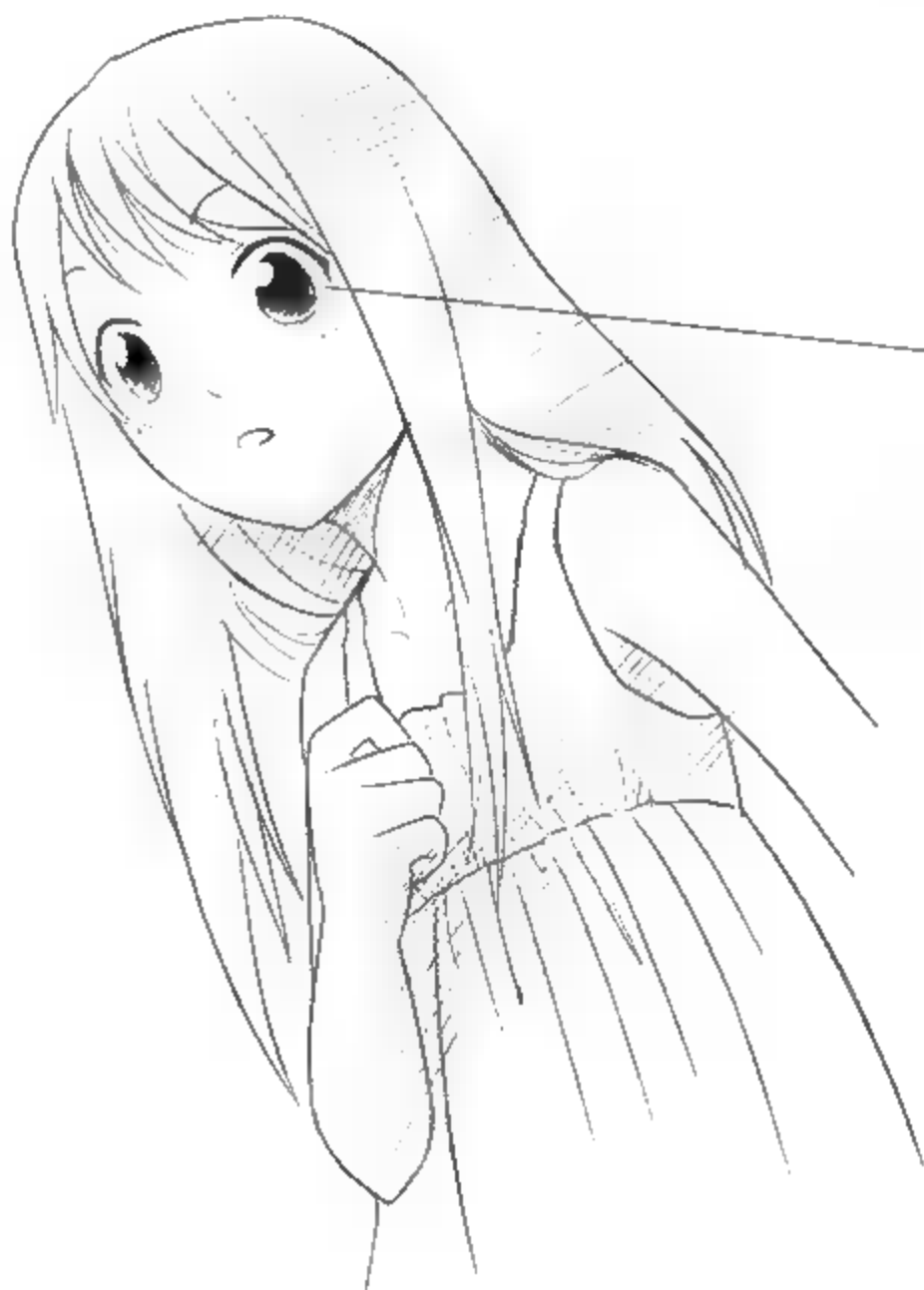
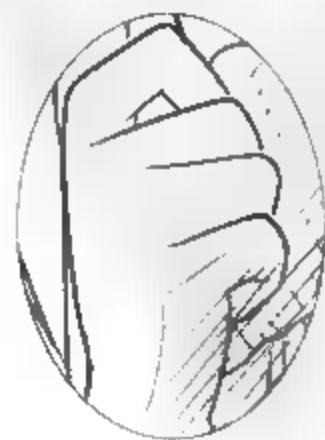
这个动作传达给读者的信息是人物受到惊吓。

受到惊吓而泪飘

这个动作传达给读者的信息是人物因为听到了可怕的事情而双手抱头。

无奈的表情

双手插腰

这个动作传达给读者的信息是人物很无奈。

用手捂住嘴巴

这个动作给人的感觉是人物遇到惊喜。

瞪大眼睛

这个动作表示人物微微有些吃惊。

生气、撒娇的表情

双手抓东西

这个人物动作传达给读者的信息是人物在生气。

思考的表情

这个动作传达给读者的信息是人物在思考。

认真的表情
一看便知这是老师在讲课。
拒绝的手势
这个动作传达给读者的信息是人物因为某事而拒绝。
害羞的表情

Chapter 05

美少女典型姿态及其他

本章的主要内容是如何画好美少女的站姿、坐姿、走姿、跪姿、趴姿等，还有如何画好美少女的发型和服装等。

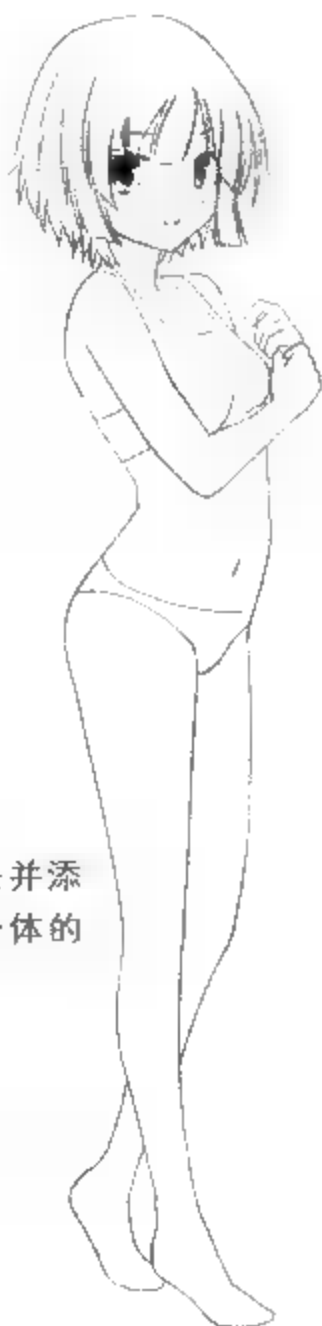
典型姿态

人物的姿态很多，不同性格的人物也会有不同的动作表现，但是美少女的动作一般都比较可爱、温和等，这里我们来讲解美少女各种姿态的表现。

■ 走

步行中身体的重心从一只脚交替转向另一只脚，身体重心落在着地的那只脚上，脚伸至身体前方，为了让身体保持平衡，手臂会下意识地向脚迈出的方向反向摆动。

1 绘制人物动作，这个动作是人物打着伞在行走中，注意走路时脚的动作。

2 绘制人物的头发，注意后脑勺的头发不能太薄；添加五官，注意五官的位置要准确。

3 整理人物的线条并添加阴影，注意身体的结构要准确。

4 添加伞，人物给人的感觉是清纯可爱的。

■ 站

这个例子的站姿是比较可爱的，双脚打开，一前一后，膝盖微微弯曲，双手握拳抬起在胸前，绘制的时候除了要注意动作的协调性外还要注意身体结构的准确性。

1 用简单的线条勾勒出人物的动作轮廓，注意人物的重心要稳。

2 添加头发，不规则刘海，扎两个马尾辫，五官则[illegible]可爱型的。

3 整理画面，这个人物给人可爱的感觉。

俯身

俯身姿态，因为是从人物的前面观察，所以人物的上半身会有缩短的视觉效果，在绘制的时候需要特别注意上半身的刻画。

1 绘制人物的轮廓，注意上半身因为透视的原因而变短。

2 绘制头发，可爱的短发；绘制五官，眼睛大而圆。

3 整理画面，添加阴影，注意光源方向。

美少女典型姿态及其他

■ 坐姿

美少女席地而坐，双腿弯曲并拢，这种坐姿给人孤单的感觉。

1 绘制人物动作的简易图，注意大腿的透视变化。

2 设计人物形象，短发、眼睛大而圆，但眼神是忧郁的。

3 整理画面，修正线条，添加阴影。这个坐姿给人孤单、寂寞、惹人怜爱的感觉。

绘制这个坐姿时要注意腿部的透视变化，如右腿的小腿因为透视关系而看不到。

1 绘制人物动作的轮廓，注意人体的结构和透视变化。

2 绘制人物的头发，学生头，给人青春、可爱、甜美的感觉。

3 整理画面，绘制的线条要有轻重缓急的变化，并添加阴影。

绘制这个动作时要注意腿部的透视变化。

■1 绘制人物姿态的简易图，注意人物的动作要协调，还有左大腿因为透视关系变短了。

■2 绘制头发，发型是长直发；绘制五官，要表现出人物害羞、妩媚的表情。

■ 整理画面，添加阴影，这个动作搭配妩媚的表情，整个人物给人性感的感觉。

■ 趴姿

由于是俯视视图，所以人物的透视变化很明显，绘制的时候要注意上半身的刻画。

1 绘制人物姿态的简易图，注意人体透视的变化，如手因为离视点近，所以要画得大些。

2 添加短发，给人活泼、可爱的感觉，眼睛大而圆，表情是天真可爱的，绘制衣服时注意衣服褶皱要合理。

3 整理画面，添加阴影，让人物看起来更加生动，让画面空间感更强。

绘制这个动作时要注意人体透视的变化，如腿部离视点远，所以看起来短而小，还要注意右腿被身体挡住，所以是看不到的。

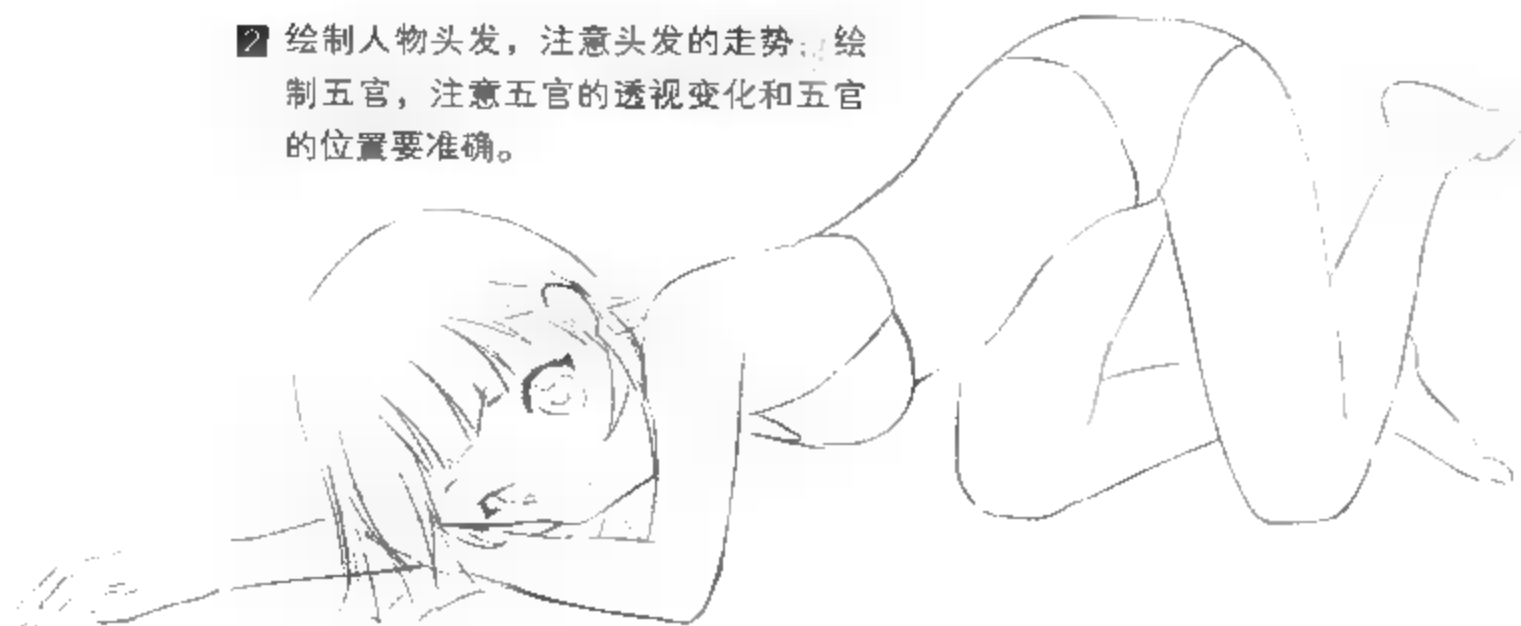
1 绘制人物动作的简易图，注意动作的协调性，还有人体透视的变化要准确。

2 添加人物的头发，注意头发的走势；添加五官，注意五官的透视变化和位置要准确。

3 整理画面，注意线条要有轻重缓急的变化，并添加■影，注意光源方向。

绘制这个动作时要注意动作的协调性和人体的透视变化，如上半身的刻画。

1 绘制人物动作的简易图，绘制的时候注意动作要准确。

2 绘制人物头发，注意头发的走势，绘制五官，注意五官的透视变化和五官的位置要准确。

3 整理画面，添加阴影可以让人物更加生动，这个动作给人性感妩媚的感觉。

■ 跪姿

正面观察人物，所以绘制这个人物时要注意跪地时大腿会挡住小腿。

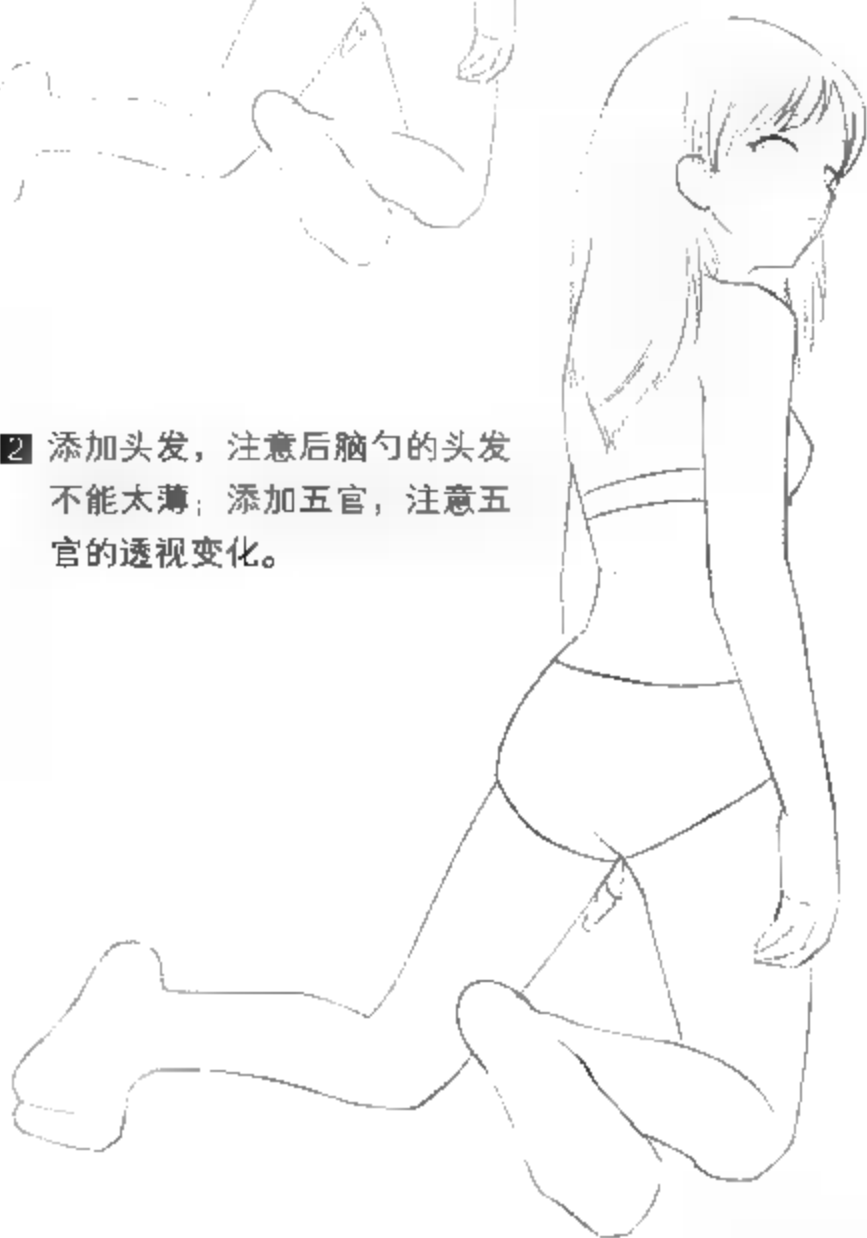
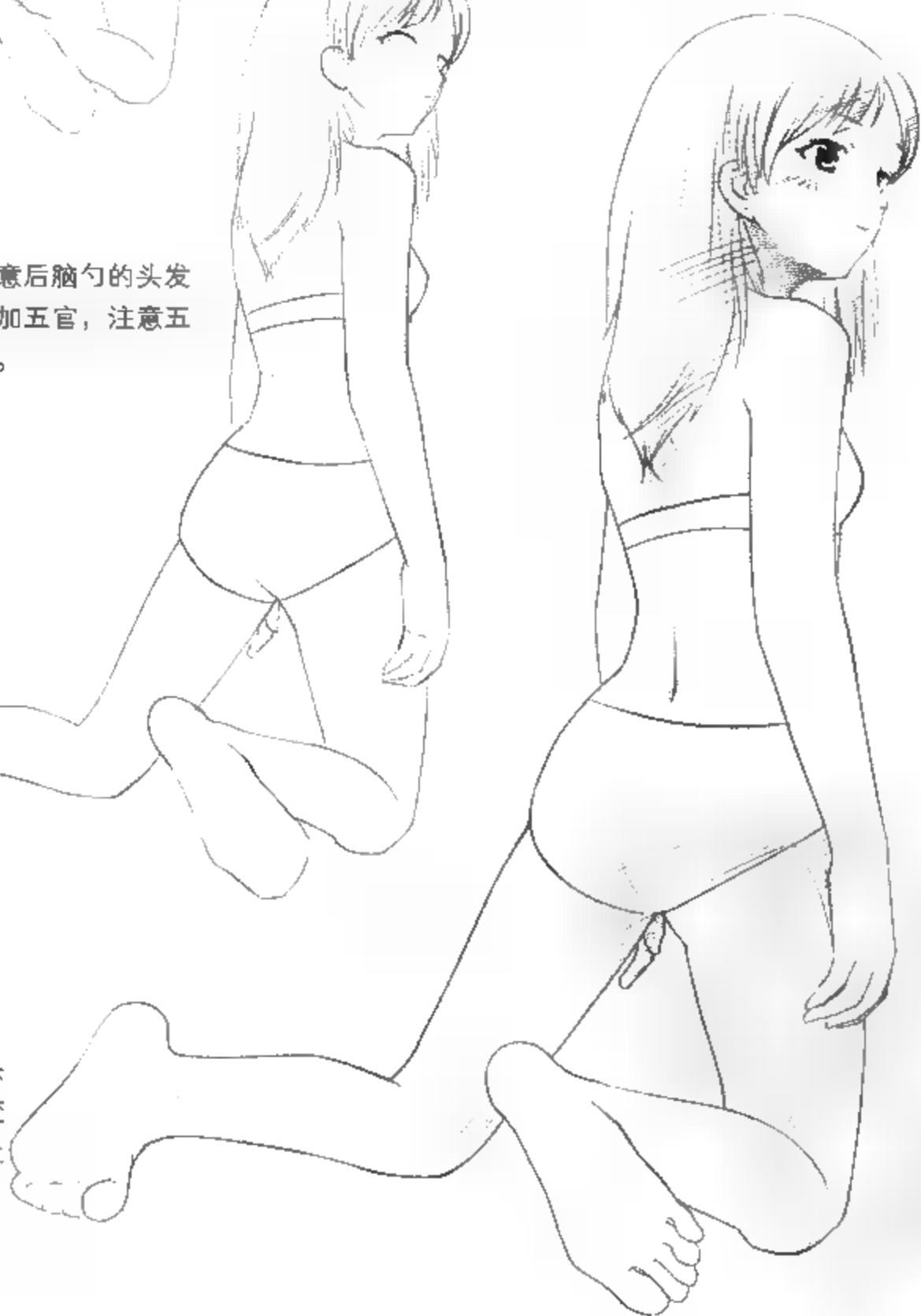
1 绘制人物动作的简易图，绘制的时候要注意人体结构比例。

2 绘制人物的头发，确定五官位置。

3 整理线条，添加阴影，让人物更加生动，让画面更加丰富。这个动作给人可爱、无辜的感觉。

从人物45°背面观察，绘制时要注意腿部弯曲后小腿的透视变化。

1 绘制人物动作的简易■，注意人体结构的透视变化，如右小腿因为透视关系而变短。

2 添加头发，注意后脑勺的头发不能太薄；添加五官，注意五官的透视变化。

3 整理画面，注意线条要有轻重缓急的变化，并添加阴影，让人物更加生动。

从人物45° 后方观察，绘制这个动作时要注意身体结构的变化，如腰部和臀部的表现。

1 绘制人物动作的简易图，除了注意人体结构要准确外，还要注意身体透视的变化。

2 添加头发，注意头发的走势；绘制五官，注意五官的透视变化，还有五官的位置要准确。

3 整理画面，注意线条要流畅，添加阴影，增强画面的空间感。

睡姿

人物关节非常灵感，可以做出很多动作，所以睡姿也有很多种，这里绘制的睡姿是很性感、很温和的。

1 绘制人物动作的简易图，绘制这个动作时注意动作要协调，人体透视要准确。

2 添加头发，注意头发是柔软的，所以会发生很多变化；绘制五官，注意五官的透视变化，以及五官的位置要准确。

3 整理画面，注意线条要有轻重缓急的变化，添加阴影，让画面更加丰富。这个动作给人温柔、怜爱的感觉。

5.2 发型

发型的款式很多，这里我们来讲解一些美少女常见的发型的画法。

1 绘制头部轮廓，角度为45°角。

2 勾勒发型样式，注意两个发球的透视变化。

3 整理画面，注意绘制头发的线条要流畅，要有粗细的变化。

1 勾勒出头部轮廓，这是一个回头的动作。

2 绘制头发样式，因为是从人物后面观察，所以可以看到后脑勺的头发。

3 整理画面，注意线条要有变化，要柔和，这样才能体现出飘逸的感觉。

1 绘制人物头部的轮廓，这是35° 视角。

2 绘制发型，注意头发的发包的位置和大小，注意刘海的样式。

3 整理画面，注意线条要流畅，还要有粗细的变化，这样才能让头发看起来是飘逸的。

1 首先绘制人物头部的轮廓，视角为45° 角。

2 设计发型，注意这个发包在额头的位置，所以不可能是真头发。

3 整理画面，注意线条要流畅，还要有粗细的变化。

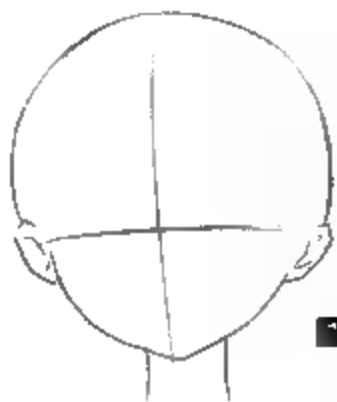
1 首先绘制人物头部轮廓，头部的角度是45°角。

2 绘制头发，不仅要注意卷发的样式，还要注意头发的走势。

3 整理画面，注意线条的粗细变化，这个发型看起来很华丽。

1 首先绘制人物头部的轮廓，为45°视角。

2 绘制头发，注意头发的走势。

3 整理画面，注意线条要流畅、柔和。

1 绘制人物头部的轮廓，头部视角为正面。

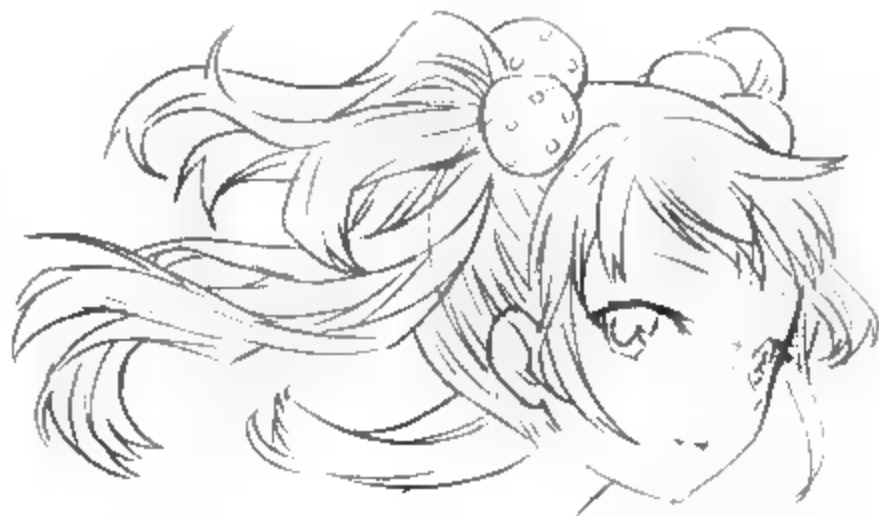
2 绘制头发样式，注意头发的走势要合理。

3 整理画面，注意线条要流畅，这个发型看起来可爱中带点华丽感。

1 绘制人物头部的轮廓，头部是45° 视角。

2 绘制发型，注意头发的走势，头饰还要用荷边来刻画。

3 整理画面，修正线条，添加阴影，这个发型看起很可爱。

1 首先绘制人物头部轮廓，视角是75°。

2 绘制头发，每一缕头发的样式都要不同。

3 整理画面，注意线条要柔和、流畅，这样才能让头发看起来很飘逸。

1 绘制人物头部的轮廓，视角为45°角。

2 绘制头发，添加五官，注意辫子的编法。

3 整理画面，注意线条要柔和、流畅，这个发型给人淑女的感觉。

1 绘制人物头部的轮廓，视角为75° 角。

2 绘制发型，要了解辫子的编法，才能画好辫子。

3 整理画面，注意线条要流畅。这个发型给人文静、淑女的感觉。

1 绘制人物头部的轮廓，视角为45° 视角。

2 绘制头发，添加五官，注意头发要有动感，这样才能让人物看起来更加生动。

3 整理画面，注意线条要流畅。这个发型给人青春、活力的感觉。

■1 绘制人物头部的轮廓，视角为45°角。

■2 绘制头发和帽子，注意帽子的样式和大小。

■3 整理画面，注意帽子的线条可以画得硬朗点。

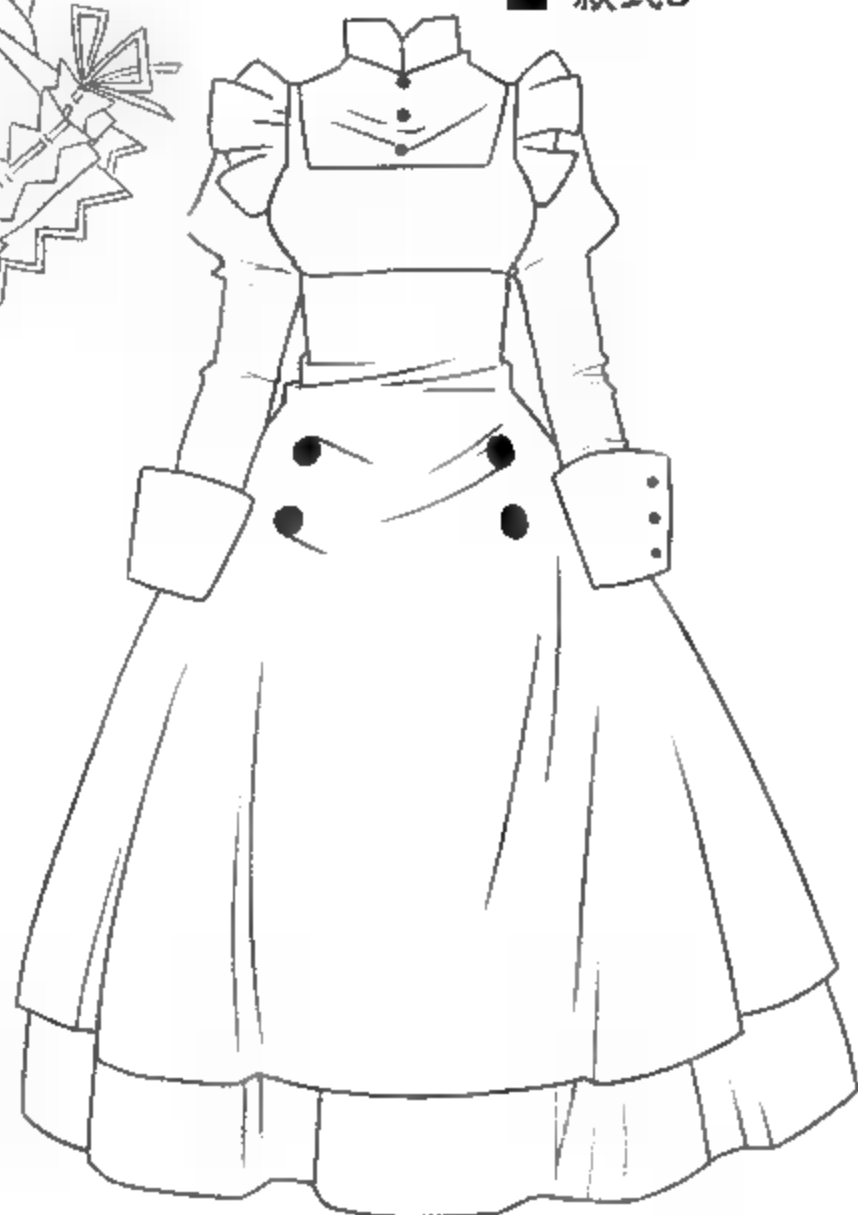
绘制头发的时候要注意头发是由很多股发线组成的，漫画中不用单独绘制出每一根头发，而把它们画成不同大小、形状的发丛。

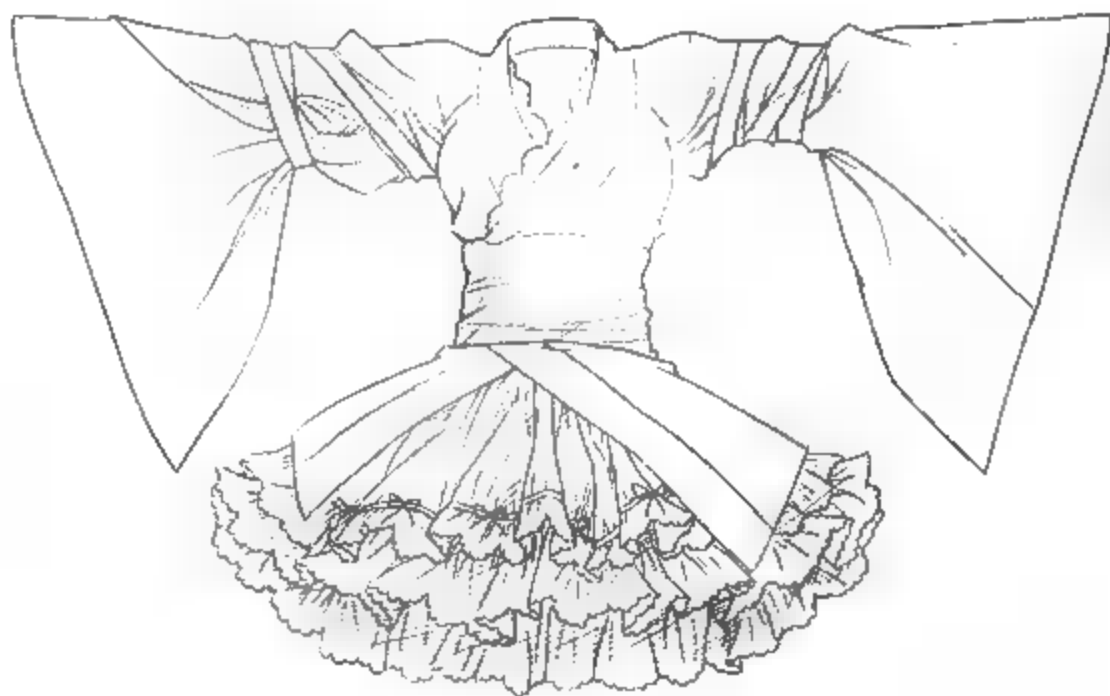
服装

美少女的服装很多，但常见的元素有荷叶边、蕾丝、蝴蝶结、花朵、泡泡裙等，下面来讲解一下美少女服装款式的画法。

款式1

款式2

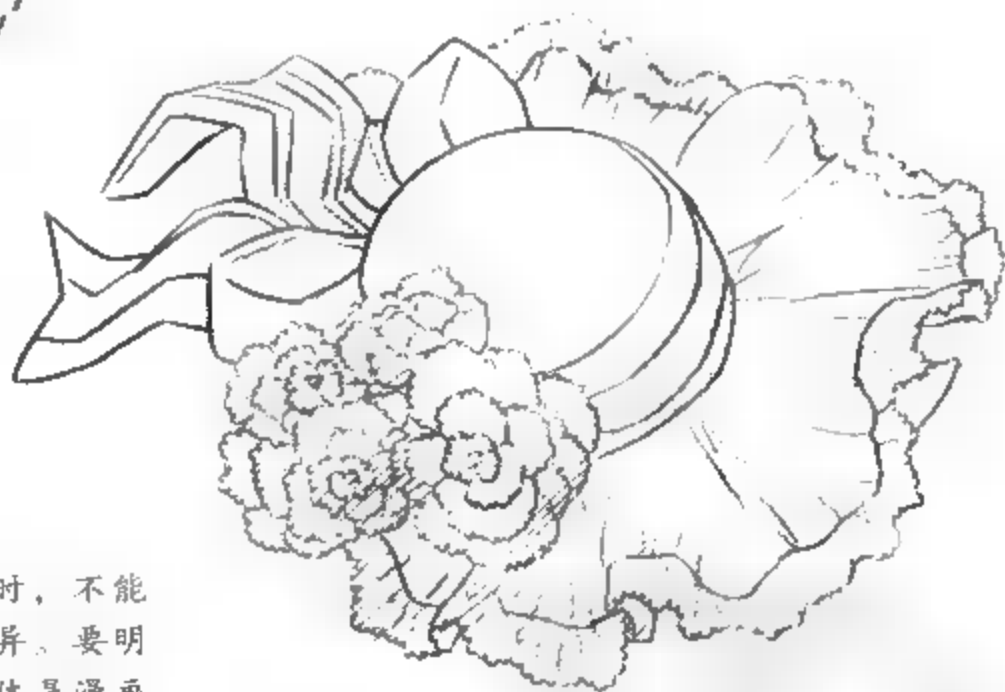
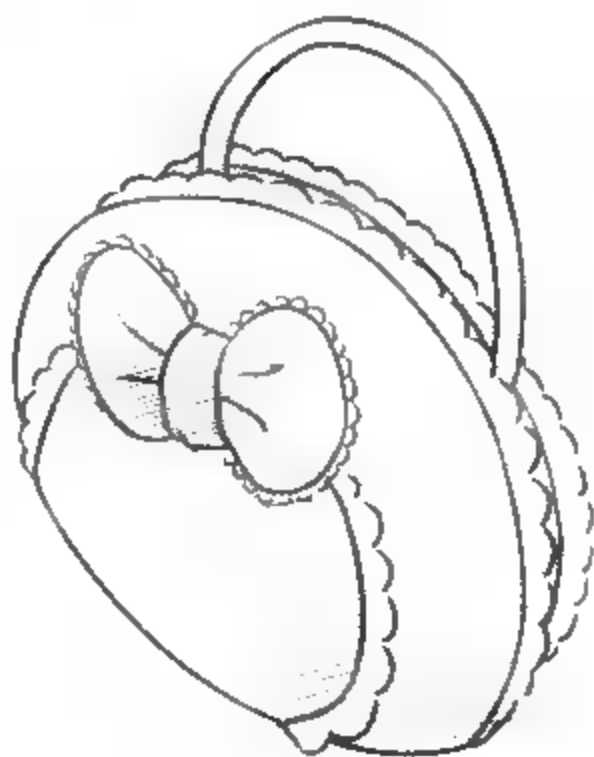
款式3

绘制服装的时候可以先将服装基础样式画出来，然后在此基础上添加元素或对其进行裁剪。

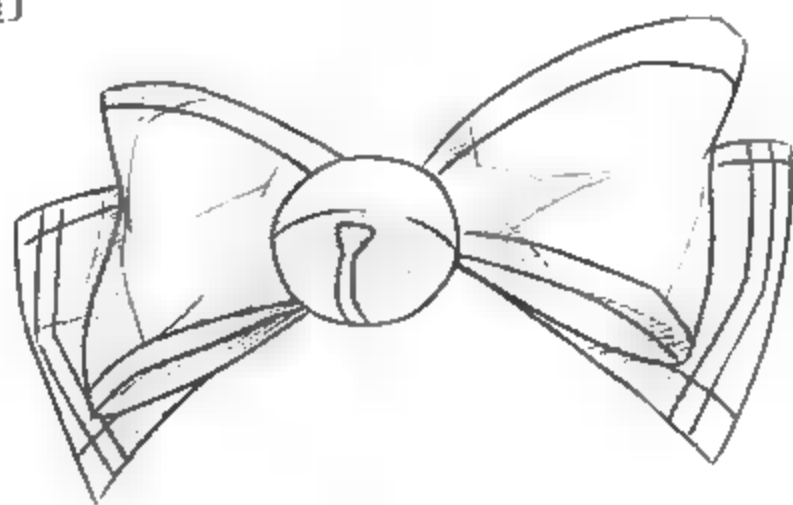
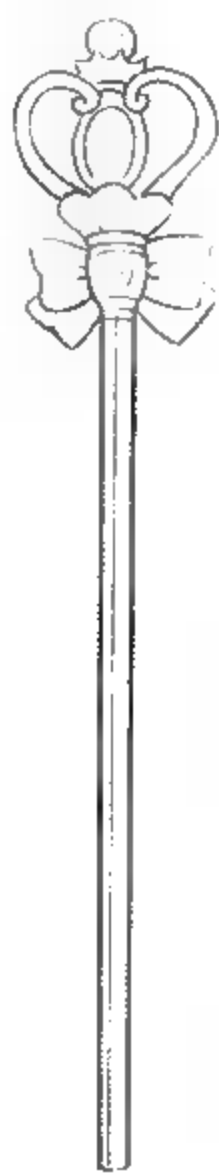
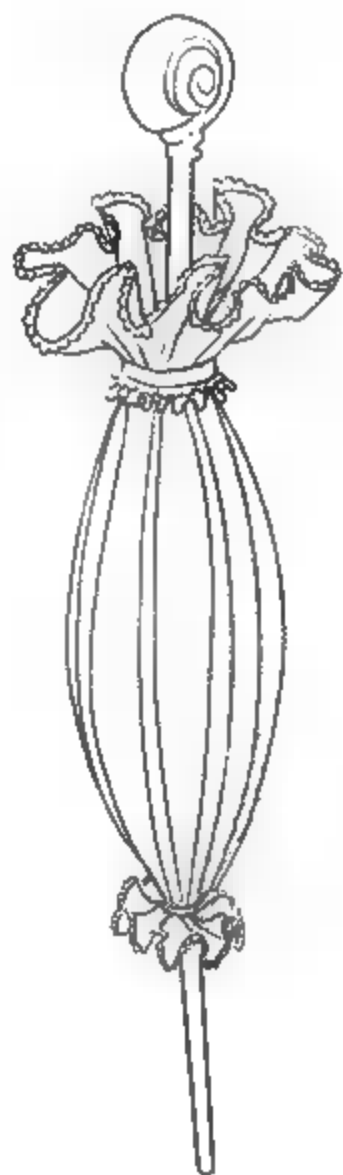
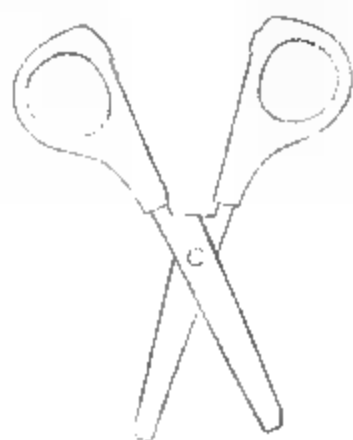
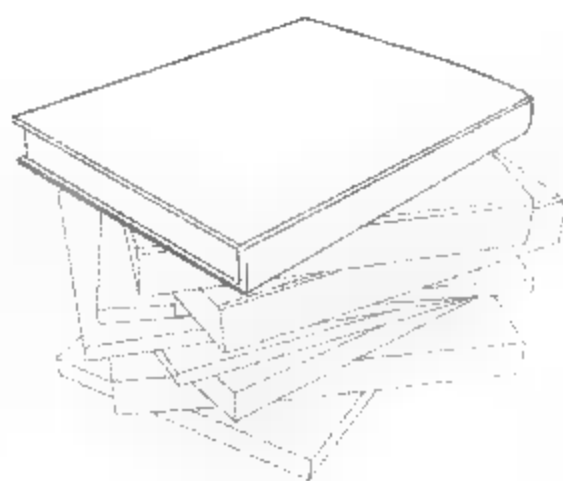
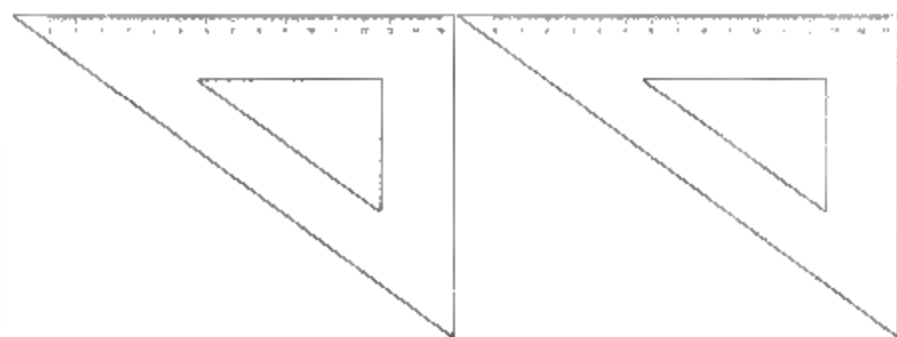
■ 应用

1 绘制人物姿态的简易图，注意头身比例和身体结构。

2 在简易图的基础上添加头发、五官和服装，注意衣服的褶皱要合理。

3 整理画面，注意线条要有轻重缓急的变化，添加阴影时要注意光源的方向。

道具

漫画中道具很重要，人物可以借助道具让人物的性格刻画得更为强烈和清晰。道具的功能设计包括：道具本身的功能是否可以对故事发展有作用，正反面角色的对比，在功能上可以产生对比，加强故事的反差，对故事情节的矛盾产生激化作用。

在设定道具时，不能一味地求新、求异，要明白漫画创作的主体是漫画故事的设计及人物性格的表现，无论是场景设定还是道具设定都要为这一主题所服务，好的道具设定可以锦上添花，而不是喧宾夺主。

■ 应用

1 绘制人物姿态的简易图，注意人物的动作要协调，身体结构要准确。人物的手上趴着一只宠物。

2 绘制头发、五官和服装样式，并刻画出宠物的样子。

3 整理画面，注意线条要流畅，要有轻重缓急的变化，添加阴影，让人物更加生动，人物和宠物搭配，让画面的故事语言更加明了。

Chapter 06

各种视角的人体表现及实例

本章主要讲解不同角度人体的表现，如平视的正面、侧面、背面等表现，俯视时人体的表现和仰视时人体的表现。

各种角度的人体表现

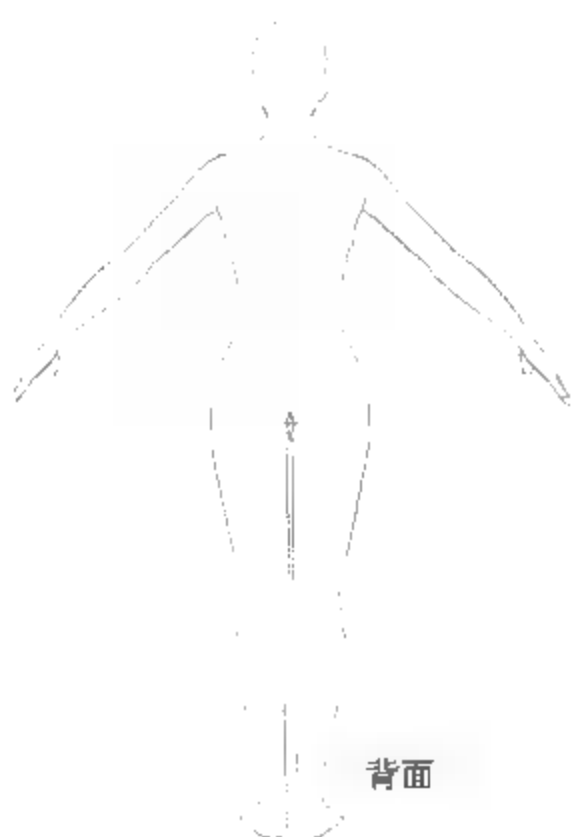
不同角度的人体表现给人不同的感觉，如俯视图给人亲切、温和的感觉，而仰视图则给人一种压迫、恐惧的感觉。

平视

平视即两眼平着向前观察人物，下面讲解人物正面、45° 侧面、侧面、45° 背面和背面的平视表现。

正面

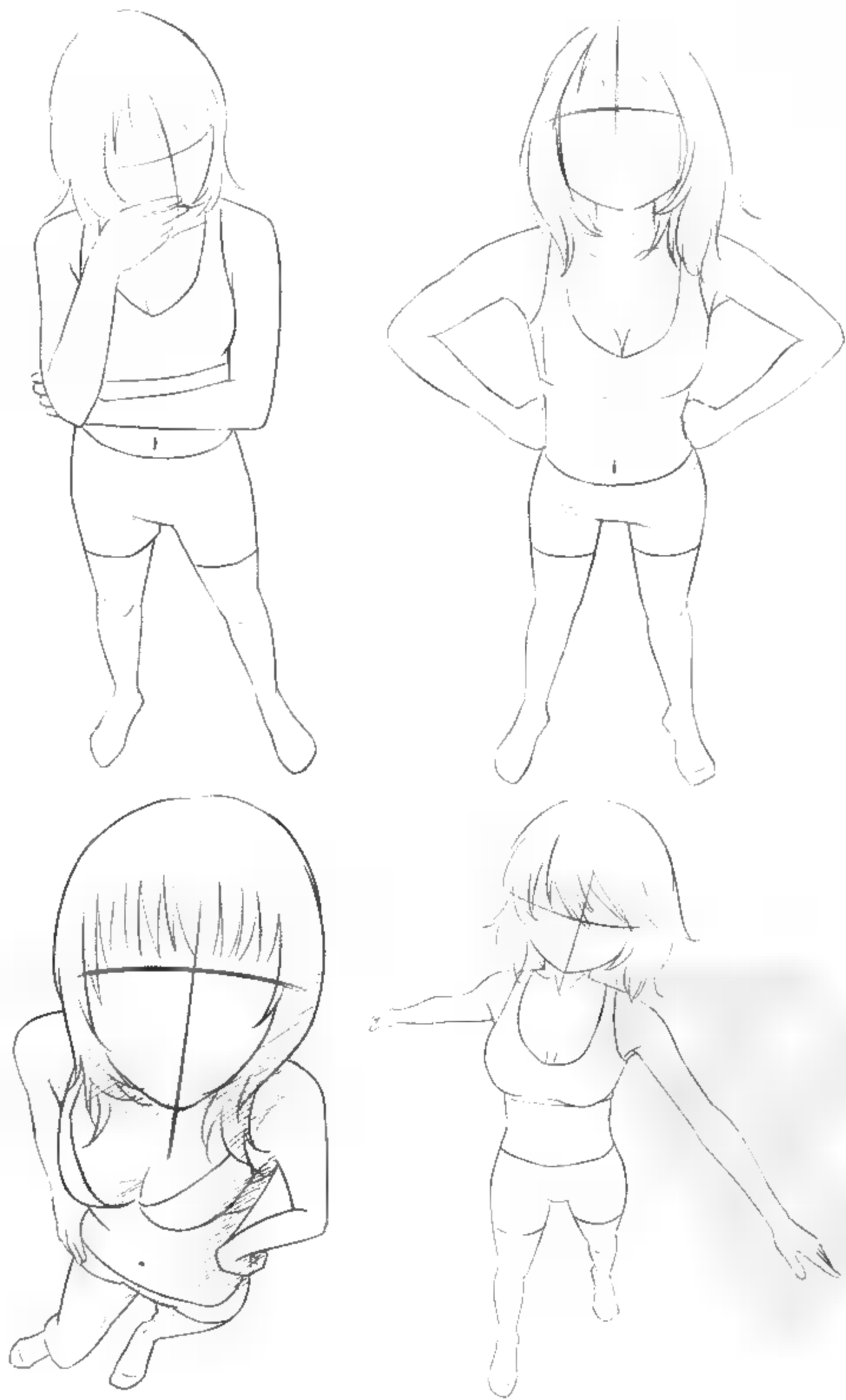
45° 侧面

侧面

45° 背面

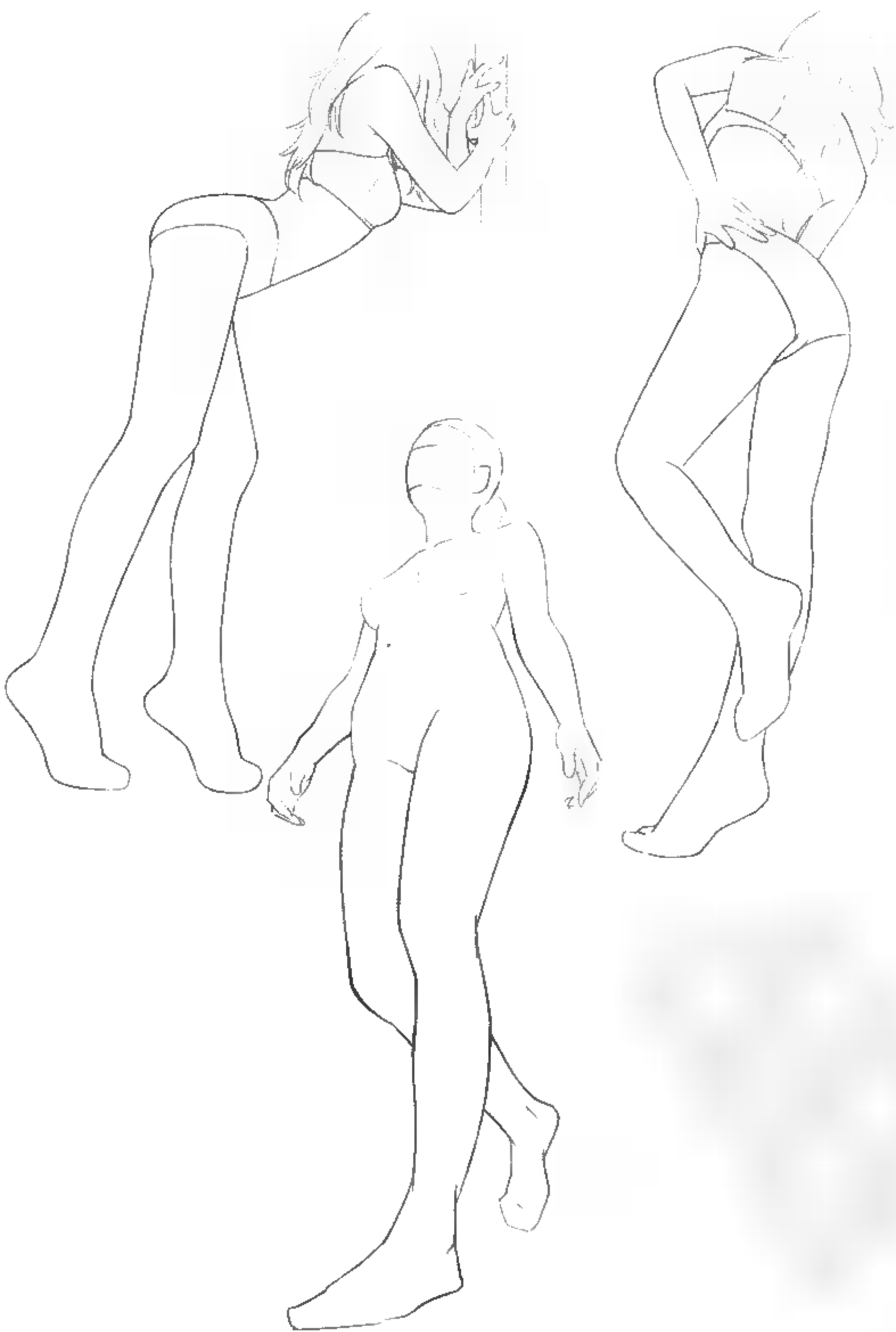
背面

俯视

俯视是从人物上方的角度观察，需要考虑其透视关系，即头部最大，到脚尖处越来越小，头部大，肩膀也大，和脚比起来手略长略大。俯视的角度最有纵深感，如果在地面上画上阴影效果会更突出，可以特别清楚地表现双腿垂直于地面的感觉。

当观察者的视点在斜上方的时候，被观察的人物的头看起来很大，看不见脖子，越往下越小，给人的感觉是脚短身长。

仰视

仰视，人物的头部看起来比较小；腿比上身要长，略粗些；脚最大；越往上越小，给人感觉脚长身短，与俯视正好相反。

在绘制人体时，必须要做到"意在笔先"。首先考虑你要画的人物在做什么，有什么具体动作；其次应该考虑用什么样的视角来表现人物的动态与个性，在头脑中逐步构筑一个有动作、有视角的清晰的人物画面。

6.2 各种视角的人体表现实例

下面我们来讲解如何绘制各种角度的漫画人物。

■ 例1

1 在绘制前要在脑子里想好人物动作，并考虑人体透视的变化，然后勾勒出人体结构的简易图。

2 在简易图的基础上添加头发、五官，并仔细刻画人体的结构，注意五官的位置要准确。

■ 整理画面，注意线条要有轻重缓急的变化，这个透视人物的脖子几乎看不到。

■ 例2

1 绘制出人物的简易图，这个角度的人物脖子几乎看不到，越往脚尖处越小。
2 在简易图的基础上添加头发、五官，并刻画人体结构。
3 整理画面，添加阴影，让人物的透视效果更加明显。

例3

1 在脑子里想好人物的姿态，然后将人物轮廓绘制出来。

2 添加人物的头发，注意头发的走势；添加五官，除了要注意五官的样式外，还要注意五官的位置要准确。

3 整理画面，注意线条要有轻重缓急的变化，添加阴影时要注意身体结构对阴影的影响。

■ 例4

1 将人物的姿态勾勒出来，绘制的时候要注意人体的透视变化，因为是俯视视角，上身往一侧扭，所以扭向的肩膀几乎看不到。

2 添加人物头发、五官和衣服，注意头发的走势、五官的位置等。

3 整理画面，添加阴影，让人物更加生动，增强画面的空间感。

Chapter 07

各种动态表现

本章主要讲解人物最常见的一些动作的绘制方法。

站

站姿大概分为两种，一种是两只脚都是人体的支撑点，这个动作比较中规中矩；另外一种是一只脚作为人体的支撑点，另外一条腿可以做很多动作。

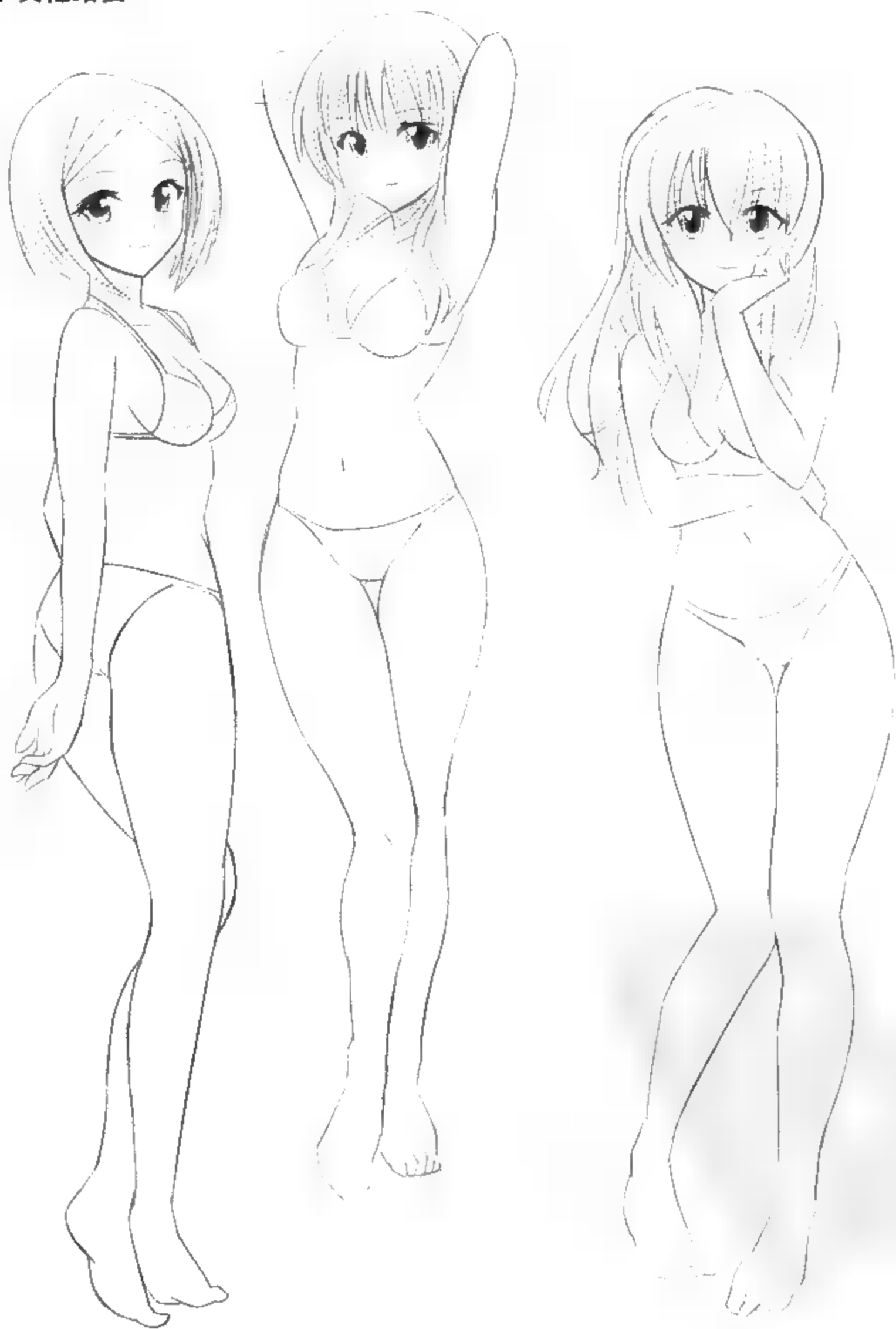
1 绘制人物姿态的简易图，绘制的时候注意人物的重心要稳。

2 添加头发轮廓，确定五官位置。

3 整理线条，注意线条的变化，如头发的线条要画得圆滑些。

4 添加阴影，让人物更加生动，增强画面的空间感。

各种动态表现

■ 其他站姿

走

人走路动作的基本规律是：左右两脚交替向前，带动躯干朝前运动。为了保持身体平衡，两条腿[illegible]曲伸、跨步，双臂需要前后摆动。

人在走路时为了保持重心，总是一腿支撑，另一腿才提起跨步。还有走路过程中，跨步的那条腿，从离地到朝前伸展落地，中间的膝关节必然成弯曲状。

跑

人奔跑动作的基本规律是：身体重心前倾，两手自然握拳，手臂略呈弯曲状，两臂配合双脚的跨步前后摆动，双脚跨步幅度较大，脚抬得较高，身体前进时的波浪式运动曲线比走路时更大。

1 绘制人物的动作简易图，注意奔跑中腿部的透视要准确。

2 给人物添加头发、五官和衣服。

3 整理画面，注意线条轻重缓急的变化，添加阴影，让人物更加生动。这个动作是人物一边向前奔跑，一边热情打招呼。

1 这个人物向前奔跑的动作比较夸张，身体向前倾斜得很厉害，这是飞速向前奔跑的动作。

2 添加头发，注意向前奔跑，所以头发向后飘，添加五官时注意人物的表情。

3 整理线条，添加阴影，让人物更加生动；再添加速度线，让画面更有动感。

1 这是一个仰视图，所以在绘制的时候除了要注意人物动作外，还要注意人体的透视变化。

2 添加头发，要有飘动的感觉；添加五官，注意五官的透视变化和位置的准确性。

3 整理画面，注意线条轻重缓急的变化，添加阴影，让人物更加生动。

其他奔跑动作

由于目的、情绪、神态的不同，以及角色的性别、年龄、身份和体型上的差异，奔跑时的姿态、节奏、速度及动作的中间过程都会有所差别。

7.4 跳跃

人跳跃动作的基本规律：由身体屈缩、蹬腿、腾空、着地、还原等几个动作所组成。人在起跳前身体的屈缩表示动作的准备和力量的积聚，靠着一股爆发力单腿或双腿蹬起，整个身体腾空而起，越过障碍之后，双脚先后或同时落地。

1 绘制人物的动作，注意人体透视的变化。

3 整理画面，修正线条，添加阴影，让人物更加生动。

2 添加头发，因为是跳的动作，所以头发向上飘动；添加五官，注意五官的透视变化和位置要准确。

其他跳跃动作

从上往下跳的俯视图

跳跃起来射击

跳跃起来翻跟头

跳跃起来踢

7.5 蹲

蹲姿的基本动作是膝盖弯曲，大腿和小腿贴在一起，人物的支撑点在双脚，屁股不着地，人物的重心下降。

1 绘制人物动作的简易图，绘制的时候注意腿部的动作要准确，还要注意腿部透视的表现。

2 添加头发和五官，注意位置要准确；添加衣服，注意衣服的褶皱表现。

3 整理画面，注意线条轻重缓急的变化，添加阴影，让人物更加生动。

■ 其他蹲的动作

俯视蹲姿

落地时的动作

这个蹲姿是屁股坐在左腿上，左腿用于支撑人体的重量，右腿往一侧伸出去。

仰视蹲姿

跪

绘制跪姿的时候要注意因为双腿弯曲跪在地上，所以从正面是看不到小腿或是只能看到一小部分而已，就算从侧面观察，也看不到完整的小腿，而大腿则因为透视关系从视觉上看变短，所以在绘制的时候要特别注意腿部的透视表现。

1 从前面观察人物，首先绘制人物动作的简易图，注意腿部的刻画，小腿完全被挡住，脚也只能看到一小部分。

2 添加头发、五官和衣服，绘制五官时要注意五官的位置，绘制衣服时要注意褶皱的变化。

3 整理画面，清理线条，注意线条轻重缓急的变化，添加阴影，让画面更加精美。

1 这是一个俯视视角，首先绘制人体简易图，这个角度人物的右腿被挡住几乎看不到，同时注意上半身的刻画。

2 添加头发，注意俯视图中能看到头顶；绘制五官，注意五官的透视变化。

3 整理画面，清理线条，注意线条的粗细变化，添加阴影，增强画面的空间感。

坐

绘制坐姿的时候要注意腿部的动作，通常是膝盖弯曲，随位置的高低而改变弯曲的程度，但是坐的时候，腿部是不需要支撑身体的，是放松的，所以腿部可以做出很多动作。

1 绘制人物姿态的简易图，这个动作是坐在地上，双手环抱大腿，所以上半身和大腿是贴在一起的。

3 整理画面，清理线条，添加阴影，让人物更加生动，让画面看起来更加精美。

2 添加头发，注意头发的走势；绘制五官，注意五官的透视变化和位置。

1 绘制人物动作的简易图，注意腿部的透视变化。

2 添加头发，头发要画得具有飘逸感，还要注意头发的走势；绘制五官，注意五官的位置要准确。

3 清理线条，注意线条粗细的变化，如眉毛、上眼睑的线条很粗，而头发的线条很细。

4 添加阴影，让人物更加生动，让画面更加精美。

■ 其他坐的动作

正面观察，注意腿部的透视变化。

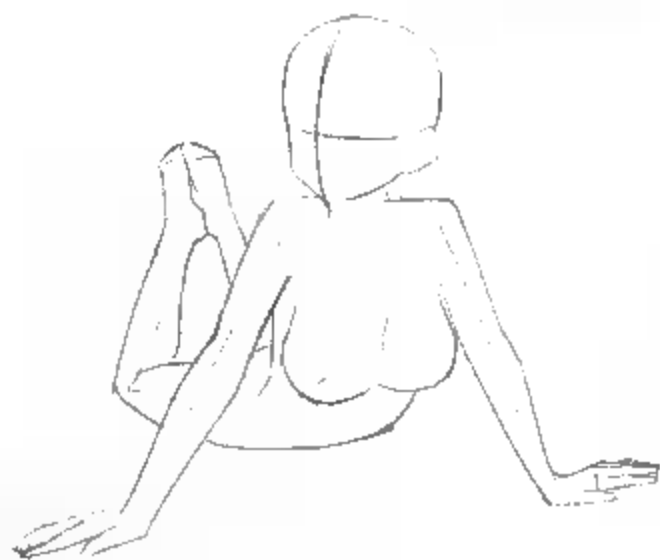
俯视，注意上半身的透视变化，还有腿部的动作表现。

注意腿部的透视变化。

侧面观察，注意腿部的动作表现。

趴

绘制趴的动作时要注意手撑地面，所以肩膀会有变化，上半身会有弯曲等。

首先绘制人物姿态简易图，注意人体的透视变化，这个动作给人性感妩媚的感觉。

首先绘制人物姿态简易图，这个动作是上手撑地，双腿弯曲，注意人体透视的变化。

首先绘制人体简易图，因为透视关系，腿部透视变化较大，还要注意上半身的刻画。

首先绘制人体简易图，注意人体的透视变化，如上半身的阴影透视关系，只能看到肩膀和胸部。

1 绘制人物动作简易图，这个姿势因为透视关系只能看到肩膀和胸部，小腿被挡住看不到。

2 添加头发，注意头发的走势；添加五官，注意五官的位置要准确。

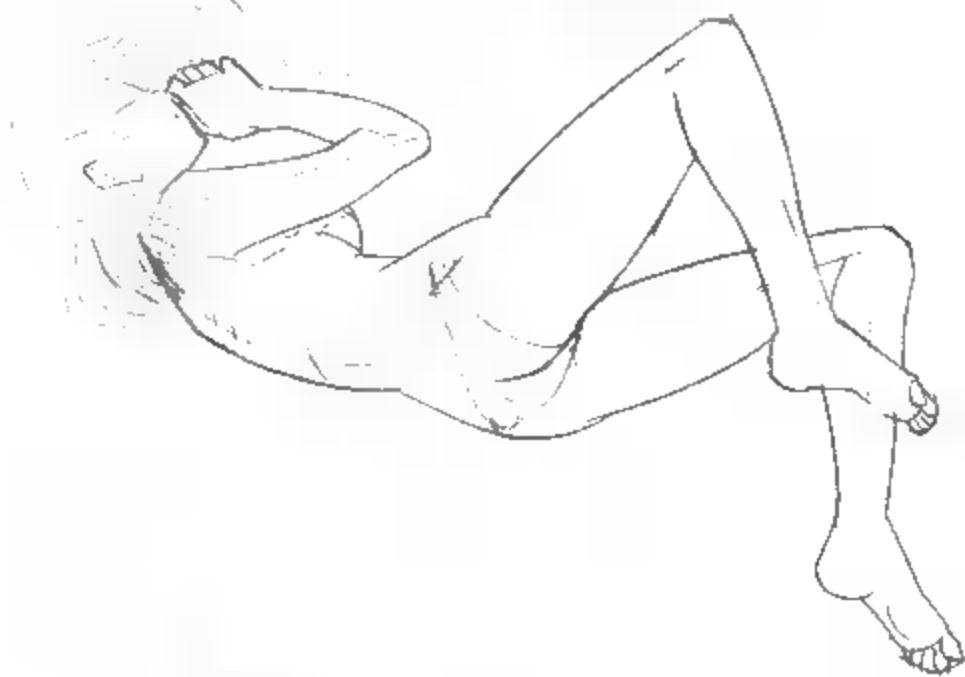
3 清理线条，注意线条的轻重缓急变化。

4 添加阴影，让人物更加生动，让画面的透视感更强。

躺

躺的动作没有什么特别规律，人们全身放松而躺着，可以有很多姿势。

1 绘制人物睡姿的简易图，这个睡姿是侧躺的。

2 添加头发，注意头发在枕头上是随意散开的；绘制五官，人物的表情是安详的。

3 整理画面，添加阴影，这个睡姿表现人物现在睡得很舒服。

Chapter 08

不同类型的角色表现

本章主要讲解乘务员、警察、空服人员、清洁工、女仆、武士等不同类型的人物画法。

8.1 乘务员

乘务员要从服装上表现出和蔼可亲的样子。

绘制草图

1 绘制人物的姿态简易图，一个欢迎请进的动作，注意人物的头身比例。

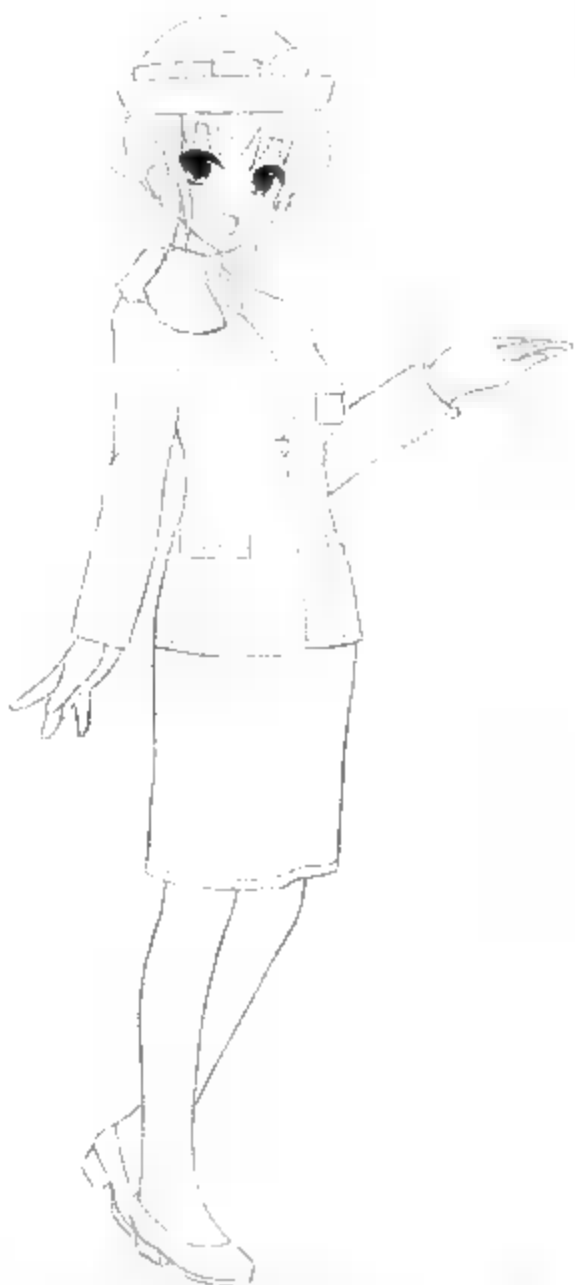
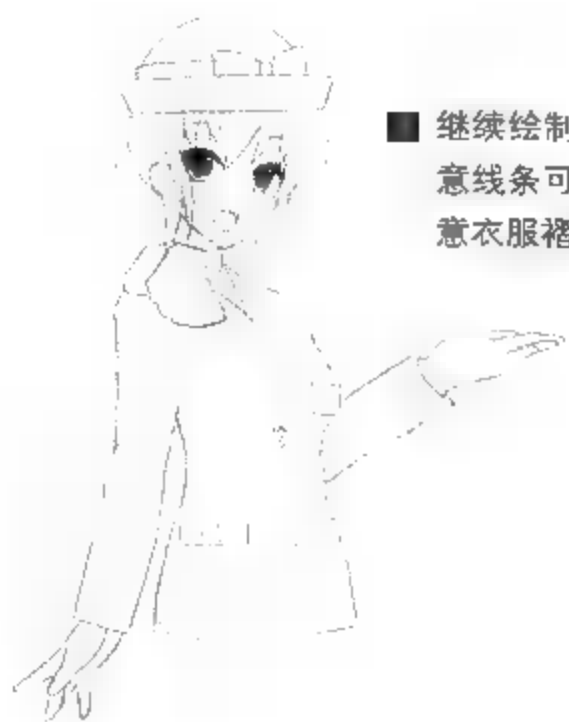
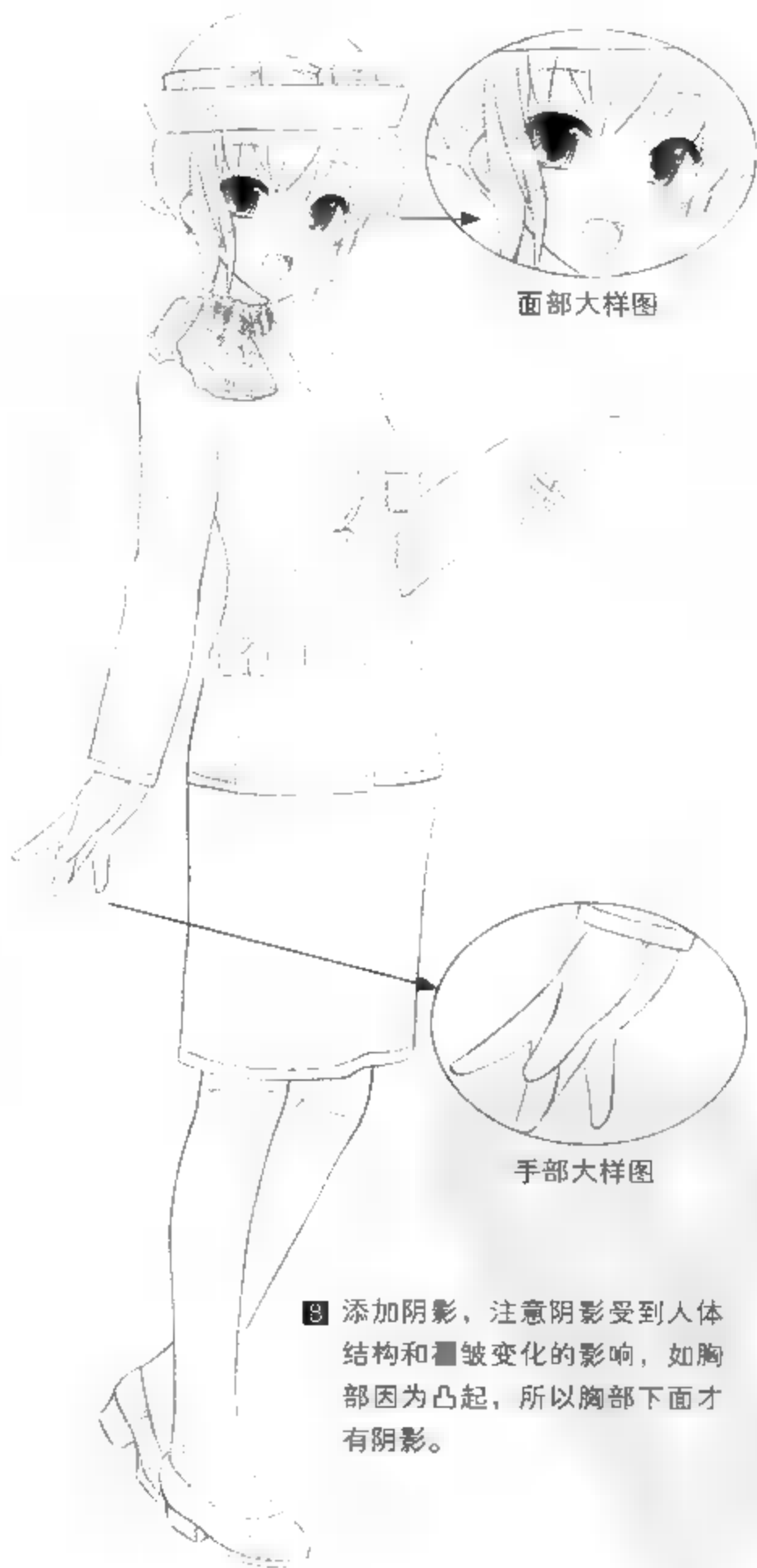
2 在第一步的基础上添加头发、五官和服饰。

3 前面两步只是绘制出轮廓，所以这一步要完善草图。

整理画面

4 整理画面，从面部开始整理，绘制瞳孔的时候要注意光源，还要注意瞳孔的颜色是有虚实变化的。

5 绘制头发和帽子，头发的线条要柔和、圆滑，而帽子的线条则要硬朗的。

■ 继续绘制，绘制衣服的时候要注意线条可以画得硬朗些，还要注意衣服褶皱的变化。

7 绘制完线稿还要再检查一下，看看是不是有需要修改的线条，该加粗的地方可以加粗。

8 添加阴影，注意阴影受到人体结构和褶皱变化的影响，如胸部因为凸起，所以胸部下面才有阴影。

8.2 警察

绘制草图

2 添加头发，绘制五官和服装的大概样式。

3 前两步只是绘制出大概的样式，所以这一步将草图完善。

1 绘制人物的动作简易图，一个正在敬礼的动作，注意人物的头身比例。

整理画面

4 从面部开始绘制，注意线条粗细的变化，绘制眼睛的高光时要注意高光的方向要一致。

5 绘制头发和帽子，注意头发的线条要流畅、柔和，而帽子的线条则要硬朗。

五官大样图

手部大样图

7 添加阴影，让人物更加生动，让画面的空间感更强。

6 绘制衣服，衣服材质比较硬，所以线条也要变得硬朗些。绘制衣服的时候除了要注意服装的结构外，还要注意衣服的褶皱变化。

空服人员

空服人员[illegible]指飞机上的乘务人员，他们要给人和[illegible]可亲的感觉。

绘制草图

1 绘制人物的动作简易图，注意动作要协调，还要注意人体结构的准确性。

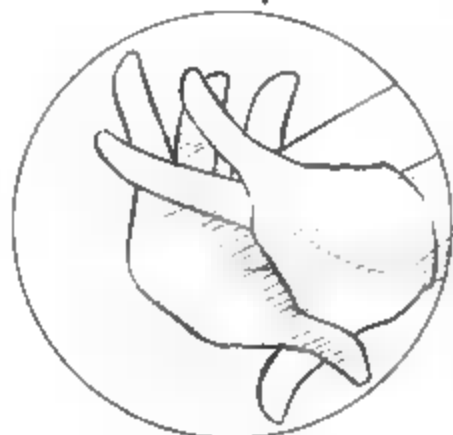
2 勾勒出头发的样式，确定五官的位置及服装样式。

3 将草图进行完善，即添加细节。

整理画面

4 从面部开始绘制，注意眉毛的形状，绘制上眼睑的时候要注意绘制出睫毛，但不能绘制太多，简单几条表示即可。

5 绘制头发和帽子，注意绘制头发的线条要柔顺，绘制帽子的线条要硬朗些。

6 绘制衣服的时候不仅要注意服装的结构，还要注意衣服的褶皱变化。

7 整理线条。

8 添加阴影，让人物更加生动，增强画面的空间感。

8.4 清洁工

清洁工的服饰要求是简单大方，可以活动自如的，如较宽松的短袖衬衣、头巾、运动鞋等。

绘制草图

1 绘制出人物姿态的简易图，注意动作的协调性，人体结构要准确。

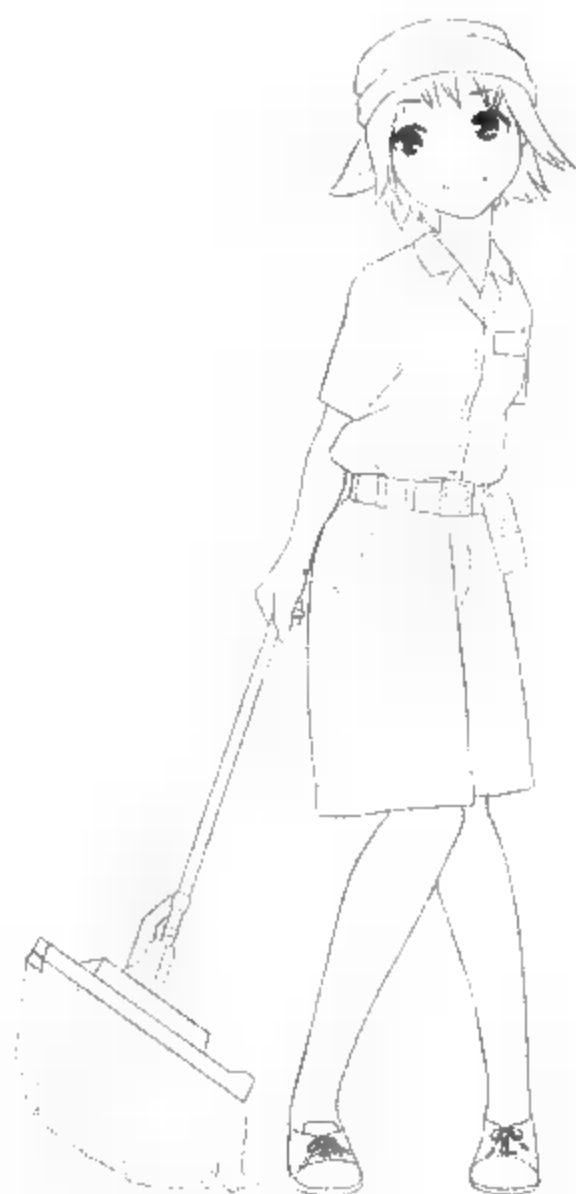
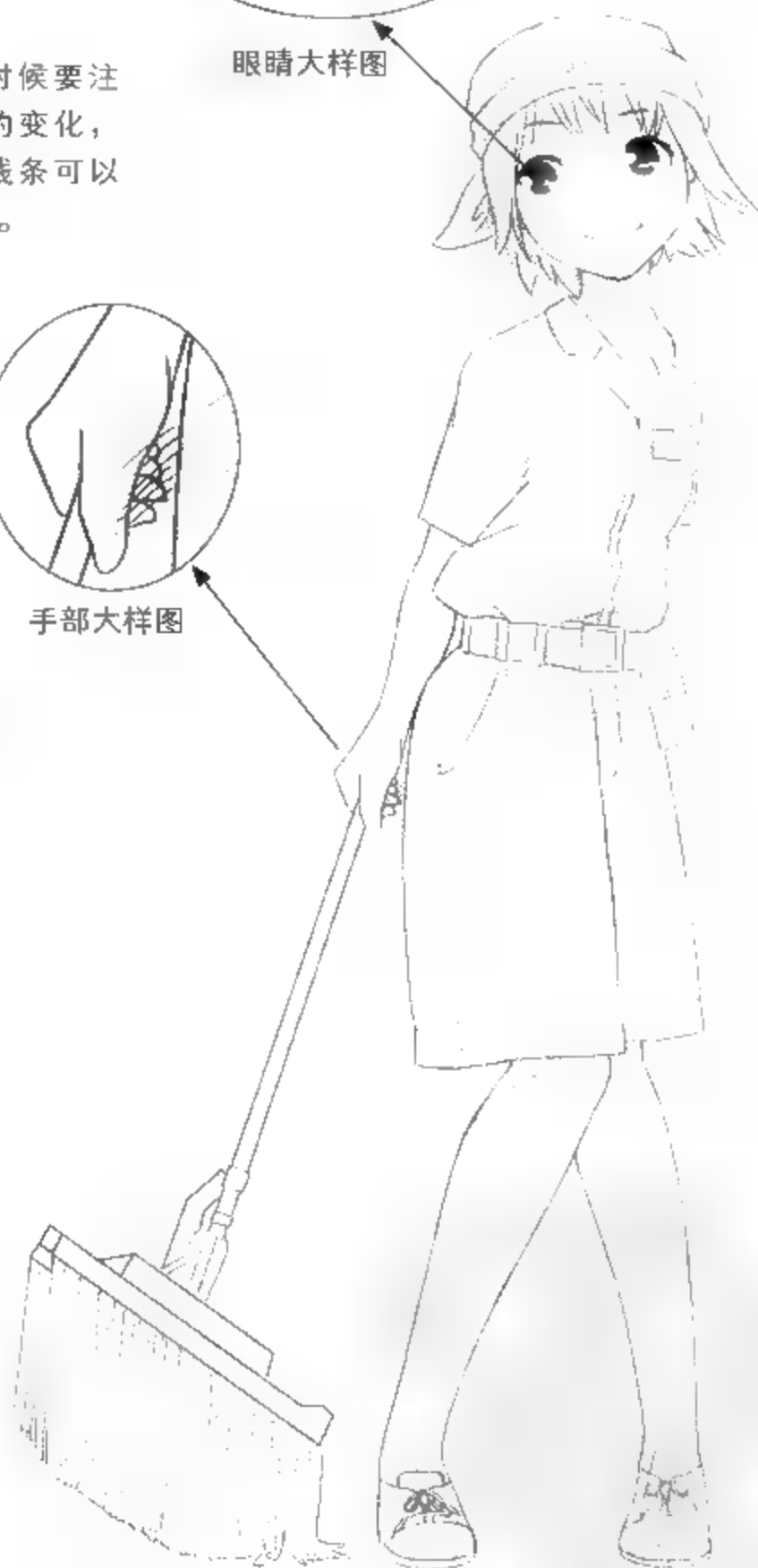
2 添加头发，确定五官位置，勾勒出服装的样式，注意头巾的表现。

3 在上一步的基础上将草图完善。

整理画面

4 从面部开始整理，绘制五官的时候要注意线条粗细的变化，如眉毛的线条比较粗，而嘴巴的线条则很细。

5 绘制头发，注意头发的走势；绘制头巾，注意头巾的褶皱表现。

6 绘制衣服的时候要注意衣服褶皱的变化，还有衣服的线条可以绘制得硬朗些。

7 绘制拖把的时候要注意拖布的表现，然后整理线条。

8 添加阴影，让人物更加生动。

女仆

女仆要穿着女仆装，一般的女仆装都是裙子加围裙，还可以添加一些荷叶边、蝴蝶结等可爱的元素。

■ 绘制草图

1 绘制人物姿态的简易图，注意头身比例和身体结构的表现。

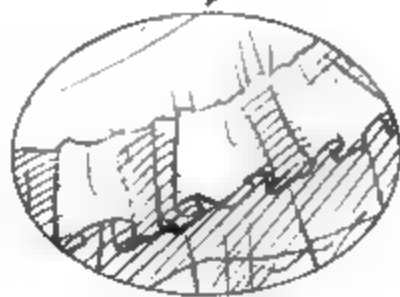
2 绘制头发、五官和服装的样式，注意头发要有飘逸的感觉，五官的位置要准确，服装除了要注意款式外，还要注意褶皱的表现。

■ 整理画面

3 从面部开始整理，注意线条的粗细变化，因为不同粗细的线条可以让人物看起来具有立体感。

4 绘制头发，要注意辫子的编法，线条要流畅、柔和，绘制出飘逸的感觉。

5 绘制衣服，注意胸部衣服褶皱的表现，还有泡泡袖的表现。

6 绘制裙子的时候要注意不同大小褶皱的不同表现。

7 添加阴影，让画面更加丰富，让人物更加生动。

8.6 武士

武士，少不了手拿武器，这个例子中的人物穿着风衣，配着短裙，手拿大刀。

绘制草图

1 绘制人物动作的简易图，注意动作要协调，人物重心要稳。

2 勾勒出头发大概的样式，确定五官的位置，勾勒出服装的样式，然后再对它们进行修正，并添加细节。

整理画面

3 从面部开始整理，绘制的时候要注意线条粗细的变化，如眉毛和上眼睑的线条比较粗，而鼻子、嘴巴的线条很细。

4 绘制头发，不管哪种造型的头发，都要注意头发是从头皮上长出来的，所以每根线条都是从头皮出发的。

5 绘制大刀的时候注意刀柄纹路的刻画。

6 绘制衣服时线条要硬朗些，才能和人物的性格相符合。

7 添加阴影，让画面更加丰富，让人物更加生动。

8.7 法师

法师，穿着法袍，手拿法杖。

■ 绘制草图

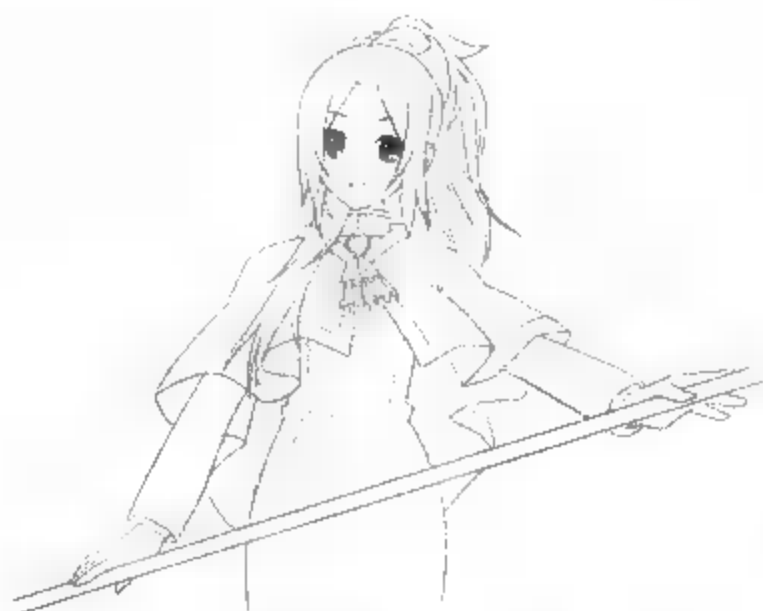
1 绘制人物动作的简易图，注意动作和人体结构要准确。

2 勾勒出头发和服装的样式，并确定五官的位置。

3 在上一步的基础上给头发、五官和服装添加细节，完善草图。

■ 整理画面

4 整理画面，首先从面部开始绘制，绘制的时候要注意线条的粗细变化，绘制瞳孔的时候注意光源的方向要一致。

5 绘制头发，注意线条要一气呵成，流畅的线条才能让头发看起来飘逸的。

6 绘制衣服，注意披肩要[illegible]出被风吹动的感觉，这样才能让画面更加具有动感。

7 绘制衣服的时候要注意衣服褶皱的变化。

眼睛大样图

8 添加阴影，让画面更加精美，让人物更加生动。

白领

白领，通常都会是成■、稳重型的女性，所以人物选择7或7以上头身比例，服装选择的是正装。

■ 绘制草图

1 绘制人物姿态的简易图，注意人物的重心要稳。

2 勾勒出头发和■装的样式、五官的位置，再给它们添加细节。

■ 整理画面

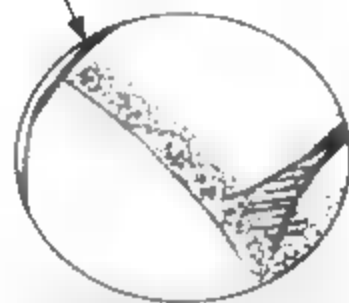
3 从面部开始绘制，绘制的时候要注意线条的粗细变化，绘制瞳孔的时候不要将瞳孔涂黑，而是要有虚实变化，这样才■让人物看起来更加有神。

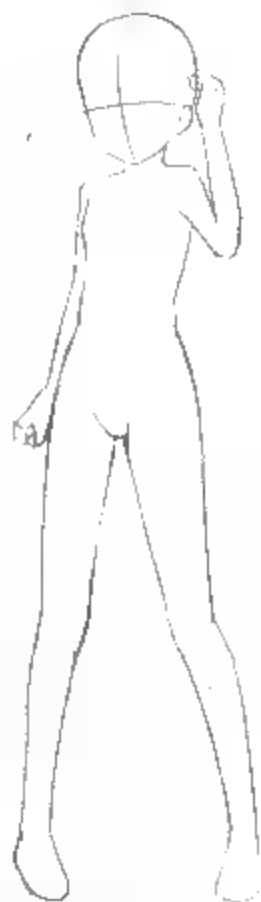
4 绘制头发，注意头发的走势，还要注意盘发的造型结构。

5 绘制服装，注意衣服褶皱的变化。

6 继续绘制，绘制衣服的线条可以硬朗些。

7 添加阴影，注意光源的方向，这样人物会显得更加生动。

高中生

高中生，当然穿着学生制服，手[illegible]书包或背着书包。

绘制草图

1 绘制人物的动作简易图，注意动作要协调。

2 勾勒出头发和衣服的样式，确定五官的位置，然后再给它们添加细节，完善草图。

整理画面

3 从面部开始绘制，注意线条的粗细变化，虽然漫画中的五官都经过了夸张处理，但还是要在三庭五眼的基础上变形。

4 绘制头发，注意头发的样式，还要注意线条要流畅。

5 绘制衣服，注意衣服的材质比较硬，所以线条要绘制得硬朗些。

眼睛大样图

6 整理画面。

7 添加阴影，让人物更加生动。

8.10 大学生

大学生和高中生相比要成熟很多，所以成熟的人物一般选择7或7头身以上。

■ 绘制草图

1 绘制人物动作的简易图，注意人物的头身比例和人体结构。

2 在简易图的基础上先勾勒出头发、五官和衣服，然后再添加细节，完善草图。

■ 整理画面

3 从面部开始绘制，注意线条的粗细变化，绘制瞳孔时不要直接涂黑，而是要绘制出有虚实变化的感觉，并添加高光，这样才能让人物更加有神。

4 绘制头发，每一缕的头发样式都不一样，注意线条要流畅。

5 绘制衣服，因为衣服材质比较硬，所以线条要画得硬朗些。
眼睛大样图
领带大样图
7 添加阴影，要注意光源的方向，还要注意人体结构和褶皱对阴影的影响。
6 绘制腿部的时候要注意膝盖处的结构，然后整理画面。

8.11 女巫

常见的女巫戴着帽子的顶部是高高尖尖的，颜色通常为深色。

绘制草图

1 绘制人物姿态的简易图，注意大腿因为透视关系变短了。

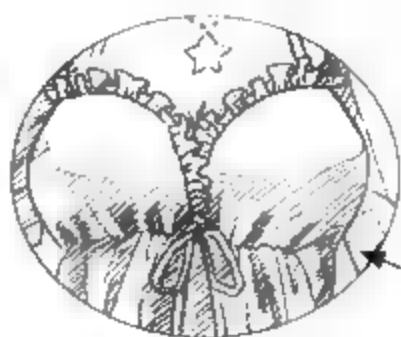
2 仔细刻画草图，如添加头发的具体样式，添加服装的具体褶皱变化等。

整理画面

3 从面部开始整理，绘制的时候要注意线条粗细的变化，还有瞳孔颜色要有虚实的变化。

4 绘制头发，注意线条要柔和；绘制帽子的线条则要硬朗些。

5 绘制衣服，注意衣服褶皱要准确，绘制荷叶边的时候要考虑到褶皱的规律。

6 绘制裙摆的时候要注意褶皱的变化，只有正确的褶皱才能让画面更加生动。

褶皱大样图

眼睛大样图

7 添加阴影，注意身体结构和衣服褶皱对阴影的影响。

8.12 魔术师

魔术师的造型一般都比较夸张，就如下面这个例子所表现的。

绘制草图

1 绘制出人物姿态的简易图，注意人物的动作要协调。

2 在简易图的基础上勾勒出头发和服装的样式，确定五官的位置，然后再对它们进行刻画，完善草图。

整理画面

3 从面部开始整理线条，注意在绘制上眼睑的时候要绘制几条睫毛线，让人物看起来更加妩媚。

4 绘制头发，注意线条要一气呵成，如果绘制出来的线条有断线，会让头发看起来不飘逸。

5 绘制衣服，注意不同的材质使用的线条不一样，如外套的线条要绘制得硬朗些，而蕾丝边的线条则要细且要有虚实的变化。

6 绘制鞋子的时候注意线条要画得硬朗些，这样才能体现出是皮质或其他硬的材质。

7 添加阴影，注意光源方向，让画面更加丰富。因为衣服样式比较夸张、新颖，所以人物看起来特别华丽。

Chapter 09

Q版美少女

本章主要讲解的是Q版美少女的画法，如什么是Q版人物，Q版人物的特点及绘制方法等。

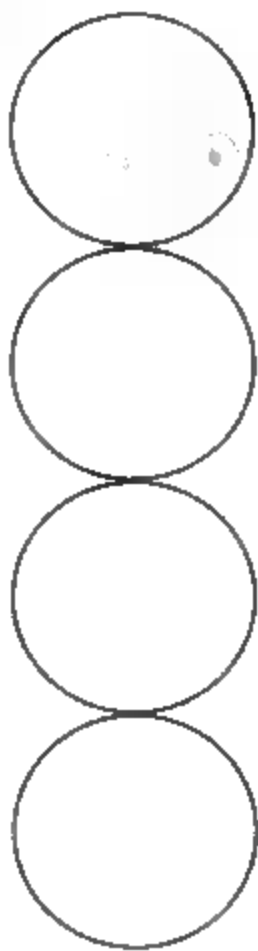
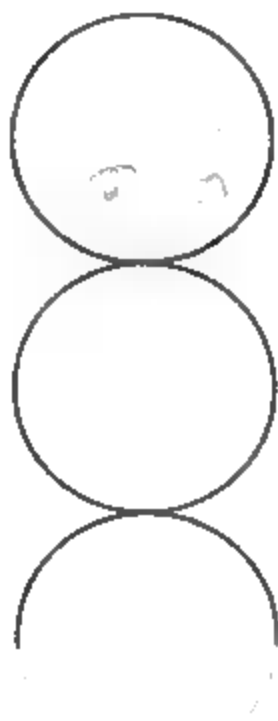
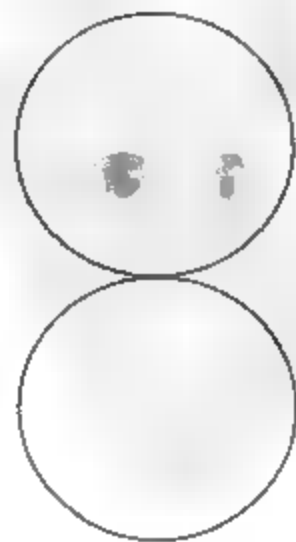
Q版美少女的头身比

Q版人物的头身比例为2~4头身，通过夸张的表现方法绘制人物，如将头部画得很大，眼睛绘制得很圆，身体绘制得很短小，特别是2头身比例的人物，身体结构简单化，只用简单的线条表现即可。

4头身

3头身

2.5头身

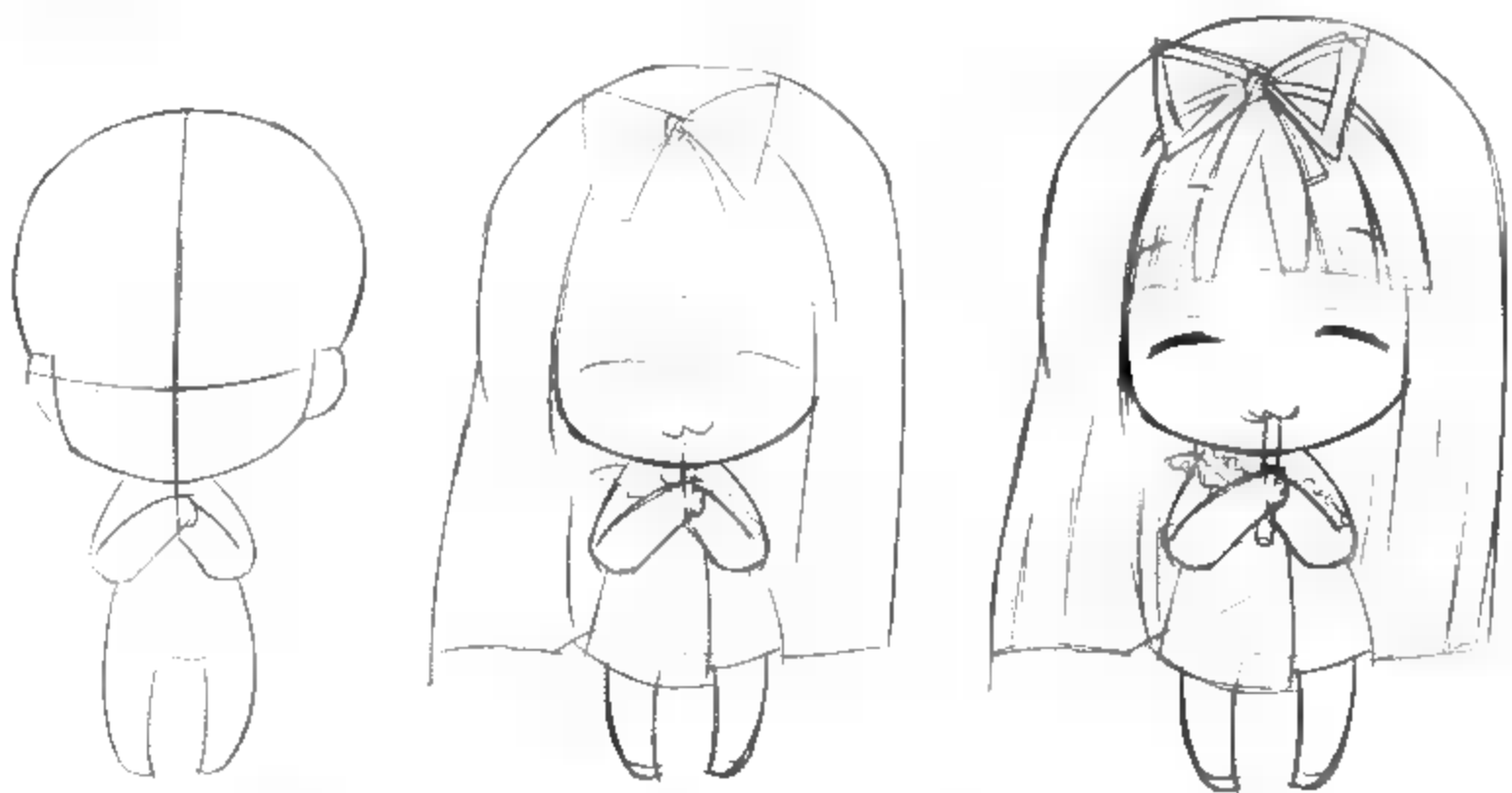
2头身

Q版人物的特点

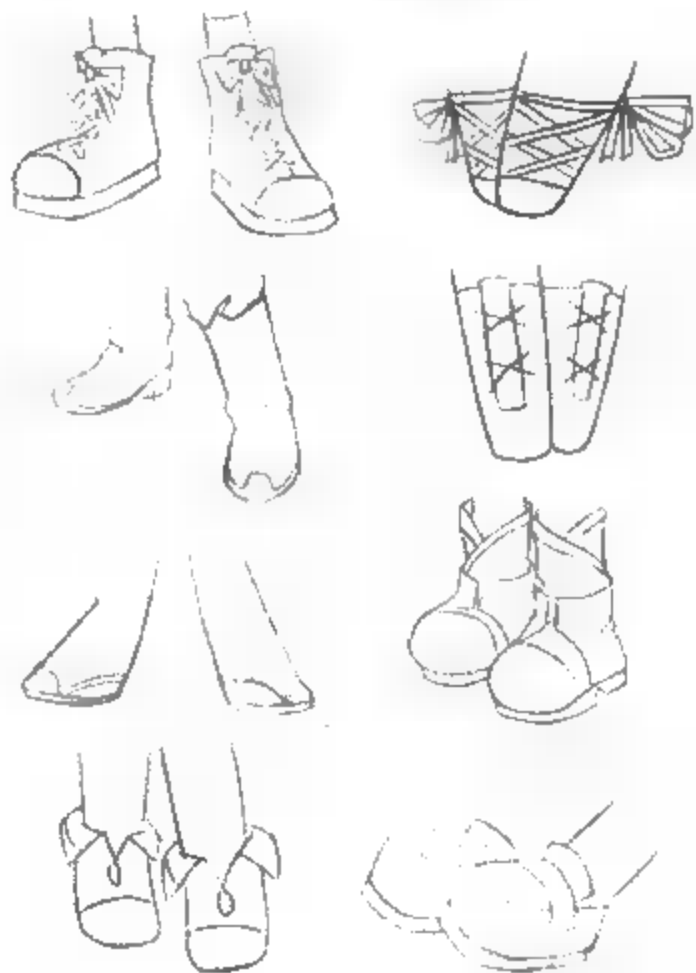
Q版人物的特点就是头部比较大，且眼睛大而圆，人物身体结构随头身比例的缩小而简单化，如2头身人物身体的结构用简单线条表现即可。

■ 手

将手分成两个部分：拇指为一个部分，手掌和其余的手指为一部分。

■ Q版人物的手的更多表现

■ 脚

Q版人物的腿用线条简单表现，可以是圆锥状，也可以简单表现出脚。

■ Q版人物的脚的更多表现

Q版美少女的绘制方法

下面讲解如何绘制2～4头身比例的Q版人物。

■ 2头身

2头身的人物头部占人体的1/2，头大而圆，人物的眼睛也大而圆，人物的四肢不需要绘制出具体的结构，而是简单表现即可。

■ 绘制草图

1 绘制人物的简易图，确定人物的头身比为2头身，并设定好人物的动作。

2 在简易图的基础上添加头发、五官和服装的大概样式。

3 在上一步的基础上添加细节，完善草图。

■ 整理画面

4 整理画面，首先从面部开始绘制，注意眼睛的形状要大而圆，睫毛不需要绘制太多，简单表现即可。

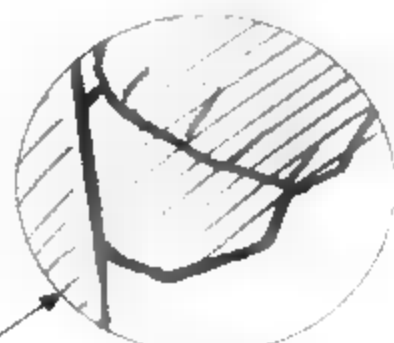
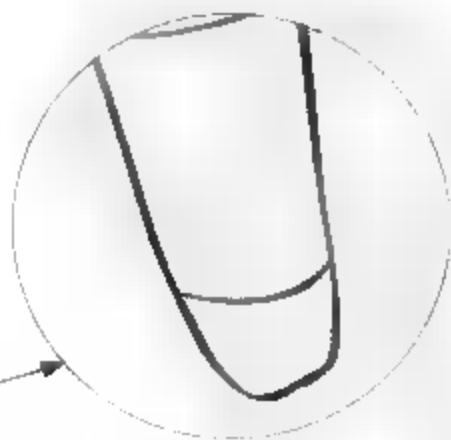
5 绘制头发，除了要注意发型外，还需注意线条要流畅，因为Q版人物是通过简单的线条来表现的，所以头发也要简单表现。

6 绘制上半身，衣服只要绘制出大概的样式，不需要绘制详细的褶皱。

7 绘制百褶裙的时候要注意裙子褶皱处图案的表现。

手部大样图

脚大样图

8 添加阴影，增强人物的立体感，从图中可以看出2头身人物的四肢都是简单表现的。

■ 2.5头身

2.5头身的人物，其头部占人体头身比例的2/5，头部也是大而圆的，人物的四肢也是简单表现即可。

■ 绘制草图

1 通过简单的线条表现人物的头身比例，确定人物形体的轮廓。

2 勾勒出头发、五官和服装的大概样式。

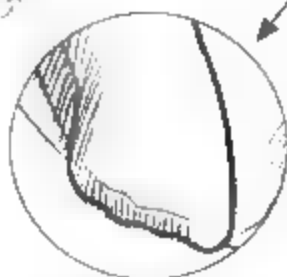
3 再绘制细节，完善草图。

■ 整理画面

4 整理画面，首先从面部开始绘制，绘制眼睛的时候注意瞳孔阴影要有虚实变化，这样才能让眼睛看起来更加有神。

5 绘制头发，注意绘制头发的线条要柔顺，每一缕头发的变化都要不同，这样才能绘制出生动的头发。

6 绘制衣服，因为人物的身体比较小，所以衣服的结构不用详细绘制出来，只要绘制出大概的样式即可。

7 绘制裙摆荷叶边的褶皱，注意褶皱变化的规律，简单表现人物的脚即可。

8 添加阴影，让人物更加生动。2.5头身的人物和2头身人物的表现基本相同。

3头身

3头身的Q版人物头部相对2头身要小，占人物头身的1/3，相对2头身人物，3头身人物的身体结构比2头身的人物要细致一点。

绘制草图

1 绘制人物轮廓的简易图，确定人物为3头身，注意身体结构的表现。

2 在简易图的基础上绘制发型，注意发包的大小和样式，确定五官的位置和衣服的样式。

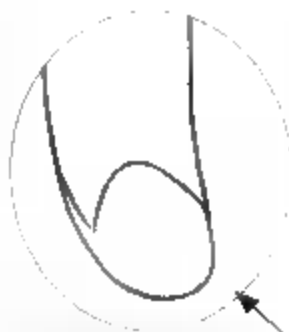
3 在上一步的基础上添加细节，绘制草图的时候一定要反复修改，直到自己满意为止。

整理画面

4 整理画面，首先从面部开始绘制，注意线条的粗细变化，如眉毛和上眼睑的线条比较粗，而嘴巴的线条很细，注意瞳孔阴影要有虚实变化。

5 绘制头发，注意绘制头发的线条要流畅，还要有轻重缓急的变化。

6 绘制上半身，注意上肢的结构需要简单表现。

7 绘制下半身，注意泡泡裤的褶皱的表现，还有人物的腿部结构较2头身的要详细一点。

8 添加阴影，注意光源方向。添加阴影后人物更加生动，画面的空间感也得到了增强。

4头身

4头身的人物头部占人物身体的1/4，人物身体相对就变大了，所以人体结构要详细刻画。

绘制草图

1 确定人物的头身为4头身，因为身体占人物3/4的比例，所以需要将人体结构仔细绘制出来。

2 在上一步的基础上勾勒出头发和服装的大概样式，并确定五官位置。

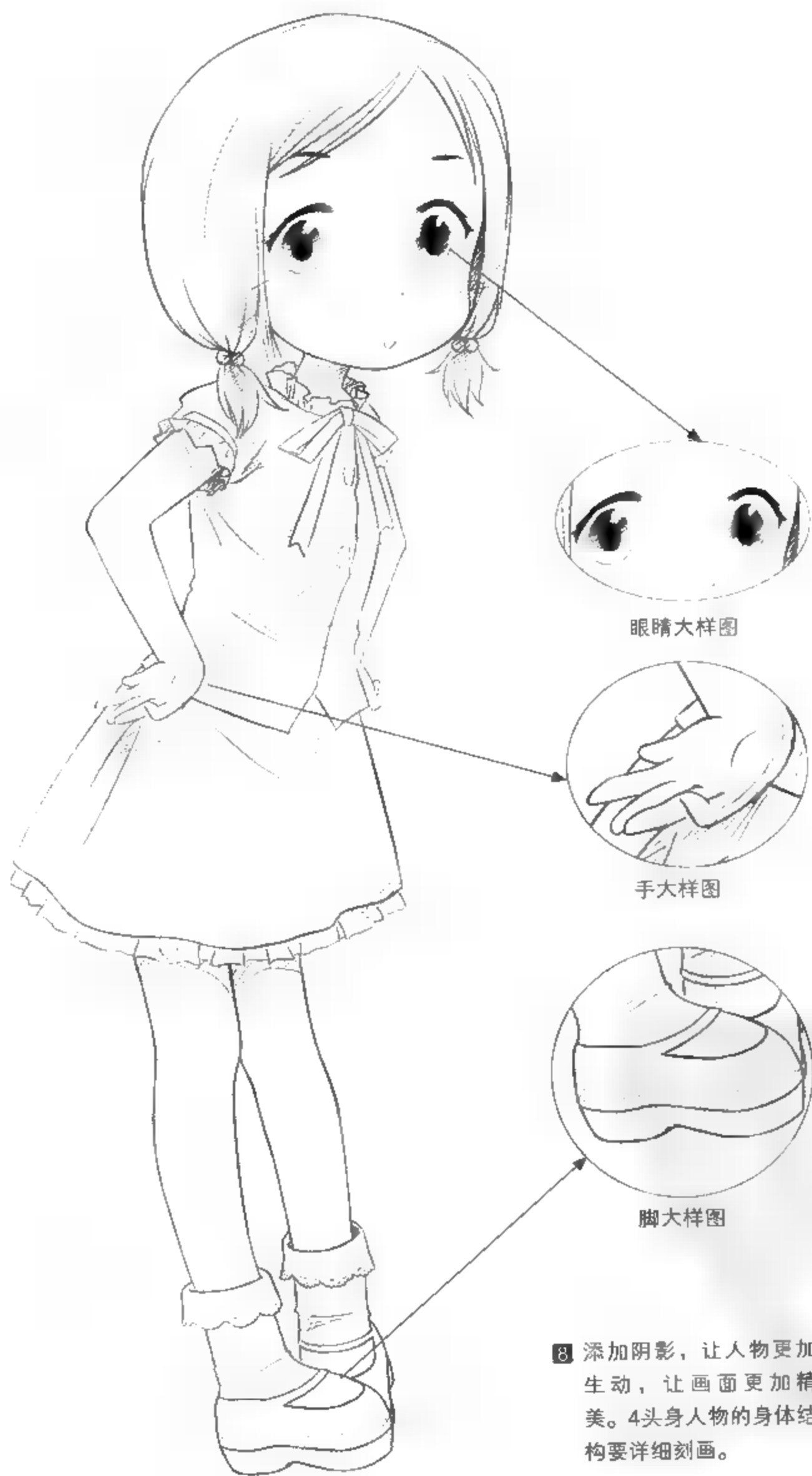
3 绘制出大概的样式后，在上一步的基础上添加细节，完善草图。

■ 整理画面

4 绘制好草图后，在新的稿子上整理画面，首先绘制面部，要注意线条的粗细变化，瞳孔的颜色要有虚实的变化，这样才能让眼睛有神。

5 绘制头发，注意线条要流畅，这样才能让头发看起更加生动，这款发型让人物看起来很可爱。

6 绘制上半身，注意身体结构需要仔细刻画，还要仔细刻画衣服的褶皱。

7 详细绘制腿部结构和鞋子，裙子的褶皱要合理。

8 添加阴影，让人物更加生动，让画面更加精美。4头身人物的身体结构要详细刻画。

Chapter 10

美少女的典型创作

本章将根据各种主题绘制典型的美少女，如花仙子、梦幻公主等。

甜美百分百

这个例子要绘制漂亮的、梦幻的、甜美的美少女，那么我们设定人物的发型一定要是飘逸的长发，服装则可以是长裙或泡泡裙等，还要带些荷叶边、蕾丝等元素。

绘制草图

草图的绘制很重要，就像打地基，只有基础打好了，才能绘制出具有生命的人物。

1 绘制出人物姿态的简易结构图。

2 勾勒出人物的大概造型。

3 注意眼睛的透视变化，头发要画得很飘逸的感觉，可爱的衣服样式中带着点性感，这样才能有唯美的感觉。

整理画面

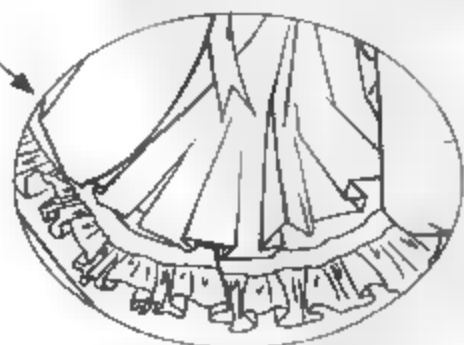
通过拷贝的方法在新的稿子上整理线条，描绘的时候要注意线条轻重缓急的变化，如头发的线条要柔和流畅，牛仔裤的线条要硬朗等。

4 首先描绘人物的面部，注意在45° 侧面的情况下眼睛近大远小的透视变化，还要注意线条的粗细变化，这样可以让画面看起来更加有立体感。

5 描绘人物的头部，绘制的时候注意头发的线条要柔和、流畅，这样才能让头发看起来很飘逸；注意该细的地方要细，该粗的地方要粗，这样才能让人物看起来更加具有体积感。

6 描绘衣服，除了描绘出服装自身的褶皱外，还要注意由于身体的弯曲所引起的褶皱变化，如胸部凸起、腿部弯曲等所形成的褶皱变化。

头部大样图

7 检查画面，把需要加粗的线条加粗，还可以再添加些阴影，这样可以增强画面的立体感。

裙子褶皱大样图

10.2 旅行者

这个例子里绘制的是旅行者，我们设定旅行者在穿着上选择的是休闲的、宽松的衣服，因为是美少女，所以在细节处又添加了可爱的元素，如泡泡裤子、荷叶边等。

■ 绘制草图

1 绘制人物姿态，大概为6头身的头身比例。

2 在上一步的基础上勾勒出头发和服装的样式，确定五官位置。

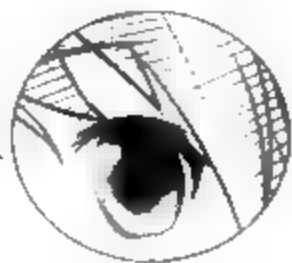
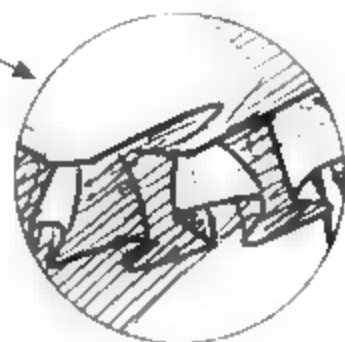
3 刻画头发、五官和衣服的细节，完善草图。

■ 整理画面

4 通过拷贝的方法在新的稿子上整理画面。首先从面部开始绘制，注意线条的粗细变化，瞳孔颜色也要有虚实变化。

5 绘制头发，除了要注意每一缕头发的样式不同外，还要注意辫子的表现方法。

6 绘制衣服，要注意褶皱的表现，其中的主线条可以绘制得硬朗些。

7 整理画面。

8 添加阴影，注意光源的方向，让人物看起来更加生动。

10.3 战士

战士要穿着战服，需要有类似盔甲一样硬朗的元素，还要能起到保护作用。

绘制草图

1 绘制人物姿态的简易图，人物的头身比例大概为8头身。

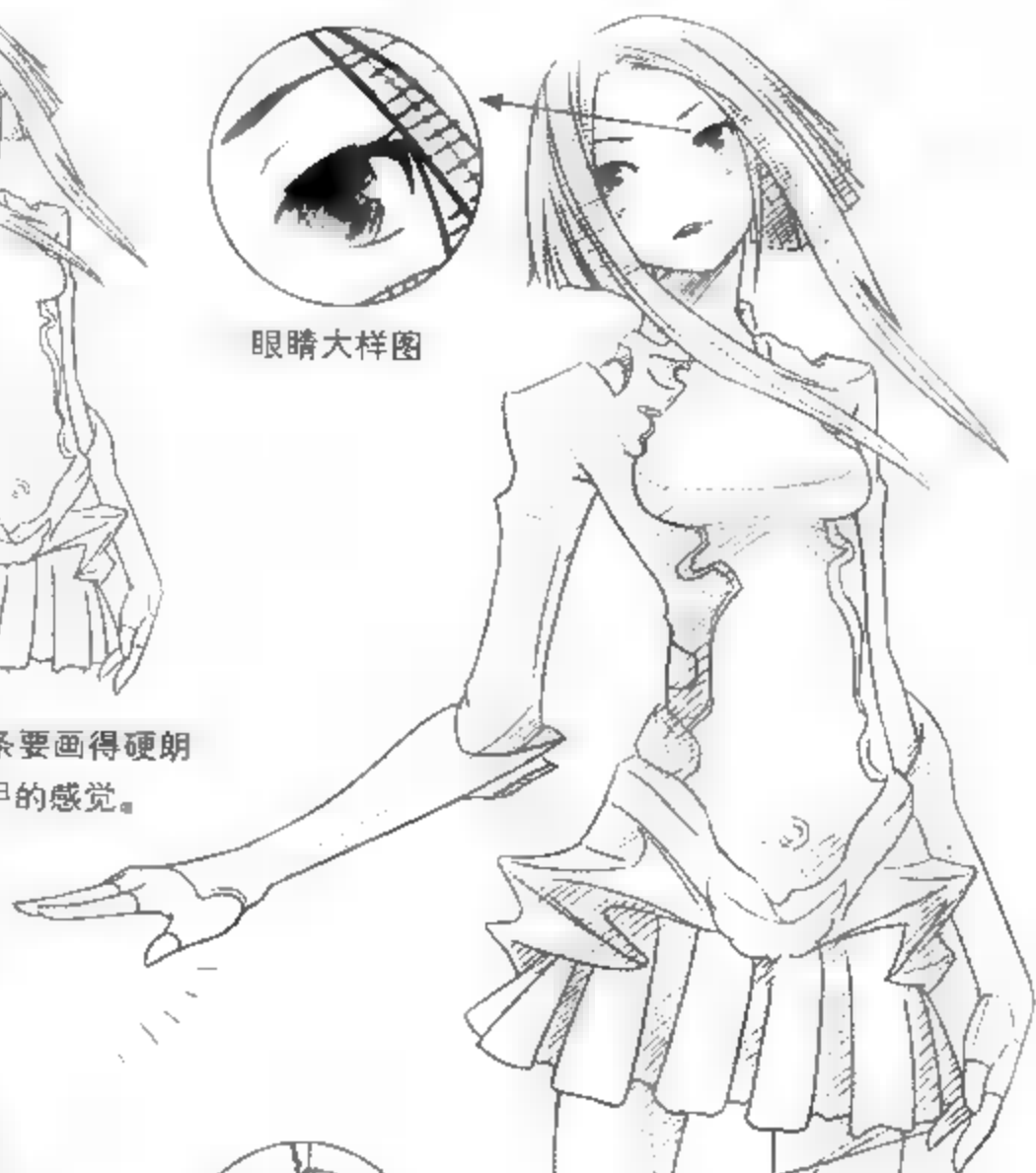
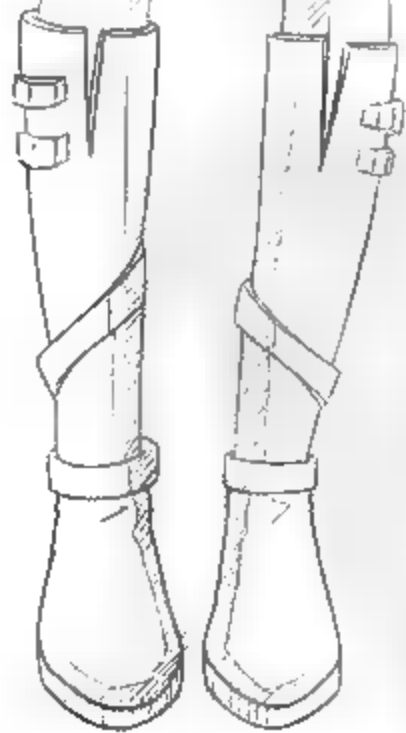
2 在简易图的基础上绘制出头发、五官和衣服的大概样式。

3 给头发、五官和衣服添加细节，完善草图。

整理画面

4 整理画面，从面部开始绘制，注意线条的粗细变化，如上眼睑主体是比较粗的，但在它的两边添加细细的睫毛状的线条，让人物显得更加妩媚。

5 绘制头发，注意绘制的线条要一气呵成，还要注意头发的走势。

6 绘制衣服的时候注意线条要画得硬朗些，这样才能表现出盔甲的感觉。

7 整理好线条后添加阴影，让人物更加生动。

刚与柔

这个例子通过人物的外形和动作让画面呈现出刚柔并重的感觉。

绘制草图

1 给人物设定了一个温柔、妩媚的动作，绘制的时候要注意腿部的透视变化。如大腿因为透视而变短。

2 通过短发、线条硬朗的战袍和鞋子来表现人物的刚硬之处。

3 绘制草图的细节，完善草图。

整理画面

4 整理画面，从面部开始绘制，注意五官的透视变化和眼睛结构的表现，只有眼睛绘制好了，才能让人物表情更加生动。

5 绘制头发，因为是短发，所以每一缕头发的样式都要不一样。

6 绘制战袍的时候要注意硬朗的线条才能表现出战袍的质感，绘制手的时候注意其结构要准确。

7 腿部的透视变化很明显，离近视点的脚看起来较大，而离视点远的脚则看起来较小。

8 添加阴影，让人物更加生动，让画面的透视感更强。

10.5 力量与美

通过动作表现人物的力量感，通过人物的外形来表现美的感觉。

■ 绘制草图

1 绘制人物的动作，注意不仅动作要协调，还要注意身体结构的透视变化。

2 在上一步的基础绘制出头发、五官和服装的大概样式。

3 绘制好头发、五官和服装的细节，绘制的时候要反复修改，直到自己满意为止。

■ 整理画面

4 首先从面部开始绘制，注意侧面眼睛、鼻子和嘴巴的刻画，绘制的时候要注意线条的粗细变化，人物的五官是细致的。

5 绘制头发，注意线条的流畅性，这款发型给人力量的感觉。

6 绘制上半身，注意衣服的线条要绘制得硬朗些，还要注意身体结构的透视变化。

7 绘制下半身的时候要注意腿部结构的刻画和衣服褶皱的表现。

眼睛大样图

8 添加阴影，注意光源的方向，让人物更加生动，让画面的透视感更强。

胸部线条表现大样图

金刚芭比

这个例子要表现的是穿着战袍的美少女，绘制的时候要注意人物动作的表现，还有战袍的刻画。

绘制草图

1 通过简单的线条绘制出人物的姿态，头身比例大概为6头身，注意人体结构的透视变化。

2 在第1步的基础上勾勒出头发和服装的大概样式，确定五官的位置和样式。

3 刻画头发、五官和服装，完善草图。

整理画面

4 首先从面部开始绘制，因为透视关系，两只眼睛的大小和形状都是不一样的，绘制的时候要注意线条的粗细变化。

5 绘制头发，注意头发的走势，还要注意扎辫子的布条的刻画。

6 绘制上半身，因为衣服是贴身的，所以绘制的时候要特别注意人体的结构变化。

7 整理好线条后再添加阴影，注意人体结构对阴影产生的影响。

花仙子

花仙子的身上一定少不了花的装饰，服装也要有花的感觉，所以荷叶边是少不了的。

绘制草图

1 绘制人物姿态的简易图，确定人物头身比是6头身，注意人物动作的协调性。

2 勾勒出头发、五官和服装的大概样式。

3 完善细节。

整理画面

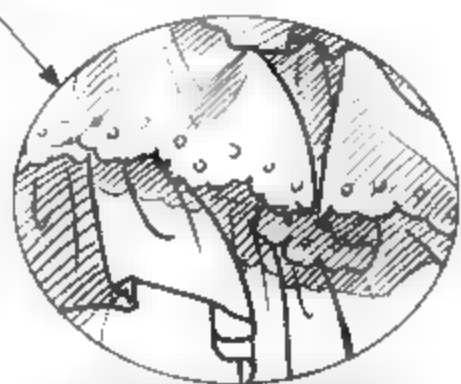
4 首先从面部开始绘制，注意线条要有粗细的变化，所添加的眼睫毛让人物看起来更加妩媚，而瞳孔的虚实变化让眼睛显得更加有神。

5 绘制头发时注意线条要流畅；绘制花朵的时候要注意花朵的生长规律，线条还要有丰富的变化。

6 绘制裙子，这里的裙子褶皱比较多，所以在绘制的时候一定要注意褶皱产生的规律，否则绘制出的褶皱会显得不自然。

7 整理线条，粗细变化的线条让画面看起来不会那么单调。

8 添加阴影，注意光源的方向。

快乐女生

这个例子主要是通过人物的动作和表情来表现人物快乐的情绪，此幅图为仰视视角。

绘制草图

1 绘制人物动作的简易图，视角为仰视视角，所以要注意人体结构的透视变化。

2 在上一步的基础上勾勒出头发、五官和衣服的大概样式。

3 继续刻画草图，对不满意的地方进行修正，添加细节，完善草图。

整理画面

4 首先从面部开始绘制，注意两只眼睛的形状稍有不同，鼻子用简单的线条表现即可，还要注意嘴巴里舌头和牙齿的表现。

5 绘制头发的线条要流畅，要表现出头发飘动的感觉，让画面充满动感、注意每一缕头发的样式都是不一样的。

6 绘制衣服时除了■注意衣服的样式和结构外，还要注意褶皱的变化；绘制手的时候要注意手的结构。

7 整理好线条后检查有没有需要修正的地方，然后添加阴影，让人物更加生动，让画面的透视感更强。

礼物

这个例子是将人物用丝带绑住当作礼物放在箱子里，绘制的时候要注意人物的动作及丝带的表现。

绘制草图

1 绘制人物的姿态，因为是放在箱子里的，所以人物紧缩在一起，注意人体结构的表现。

2 在上一步的基础上勾勒出头发、五官的样式和位置，还有丝带和箱子的大概形态。

3 添加细节，完善草图。

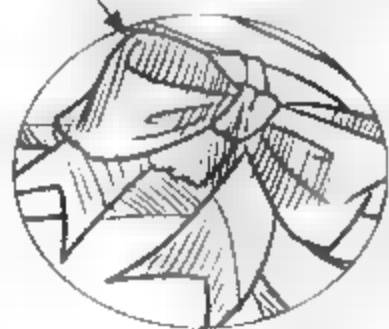
整理画面

4 首先从面部开始绘制，注意眼睛的透视变化，还要注意瞳孔颜色是有虚实变化的，添加高光能让眼睛更加有神，注意线条的粗细变化。

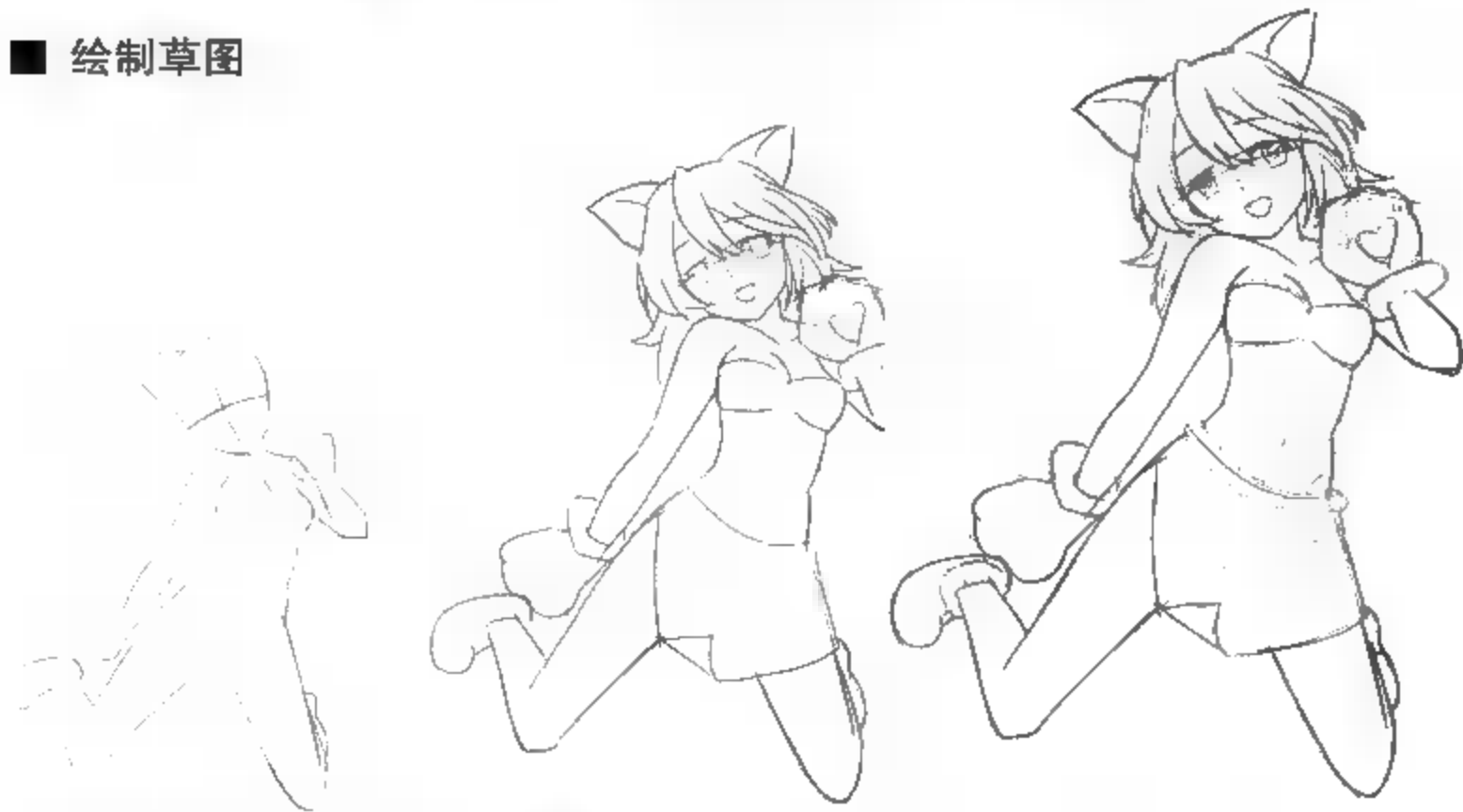
5 绘制头发的时候要注意头发的走势，绘制蝴蝶结的时候要注意褶皱的变化。

6 绘制上半身的时候要注意肩膀、胸部的表现，注意手臂的结构和手指的动作。

7 注意腿部结构的表现，还有丝带是绑在身上的，所以要顺着身体结构而变化。

8 添加阴影，让人物更加生动，让画面的透视感更强。

可爱猫咪

猫咪的形象是通过猫咪式的耳朵、手套及袜子来表现的，而可爱的表情则是通过人物动作来表现的。

绘制草图

1 绘制人物的动作，动作要画出可爱的风格，如上图所示，绘制的时候要注意腿部的透视变化，如右小腿变短变小，而左小腿则被大腿挡住。

2 勾勒出头发、五官、衣服、手套和袜子的样式。

3 修正、刻画细节，完善草图。

整理画面

4 首先从面部开始绘制，注意线条要有粗细的变化，才能让画面具有立体感，从而不显得呆板。

5 使用流畅的线条绘制具有动感的头发，注意头发的走势；绘制耳朵的时候可以添加几根毛发，让耳朵更像猫耳。

6 绘制衣服，用不规则的线条表现皮草效果，手套要绘制出猫爪的感觉。

7 绘制腿部的时候除了要注意腿部结构外，还要注意腿部的透视变化。

8 添加阴影，让人物更加生动，让画面更加丰富，透视感也更强。

修女也疯狂

这个例子的主题人物是可爱漂亮的修女，但是修女却手握宝剑，和一般的修女形象不一样。

绘制草图

1 用简单的线条勾勒出人物的动作，人物的头身比例大概为6头身，注意动作要协调。

2 在第一步的基础上勾勒出头发、五官和服装的大概样式。

3 继续刻画草图，对不满意的地方进行修正，添加细节，完善草图。

整理画面

4 整理画面，从面部开始绘制，注意线条要有粗细的变化，而瞳孔的颜色要有虚实的变化。

5 绘制头发，注意头发的走势，这款发型看似简单，但是通过变化丰富的线条，让头发看起来更华丽。

6 绘制衣服的时候除了要注意服装的样式外，还要注意褶皱的变化，正确的褶皱可以让衣服看起来更加真实。

眼睛大样图

褶皱大样图

7 添加阴影，注意光源的方向，让人物更加生动。

甜美的女孩

绘制这个人物的时候注意人物动作要有温柔甜美的感觉，人物的样子也是甜美可爱的。

■ 绘制草图

1 通过简单的线条勾勒出人物动作，注意人体结构的透视变化。

2 在第1步的基础上勾勒出头发、五官和服装的样式。

■ 刻画细节，完善草图，注意人物的表情是温柔甜美的。

■ 整理画面

4 通过拷贝的方法整理画面，从面部开始绘制，注意线条的粗细变化，瞳孔的颜色要有虚实的变化，高光的方向要一致。

5 绘制头发，注意头发的走势，还需注意头发要有动感，线条要画得流畅。

6 绘制袖口褶皱的时候要注意褶皱的变化规律及透视变化。

7 绘制百褶裙的时候要注意褶皱的变化，如下垂处的褶皱和平放在地上的褶皱是不同的。

8 添加阴影，注意光源的方向，让人物更加生动，让画面的透视感也更强。

遥望的少女

绘制这位少女时要注意的是75° 背面的人物刻画，通过很细的线条来表现头发。

绘制草图

1 绘制人物姿态的简易图，因为是75° 背面，所以绘制的时候要注意人体透视的表现。

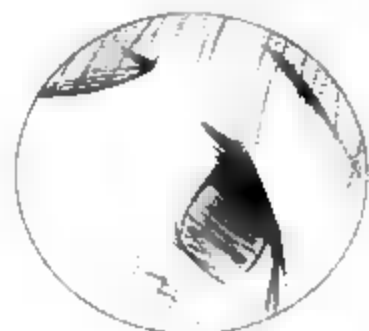
2 在上一步的基础上勾勒出头发和衣服的样式，确定五官位置。

3 上一步只是绘制出头发、五官和衣服的大概样子，所以这里还需要给它们添加细节。

整理画面

4 通过复制的方法整理画面，首先从面部开始绘制，注意线条粗细的变化，瞳孔颜色也要有虚实的变化。

5 用精细的线条绘制头发，这样的表现手法让人物看起来更加温柔、甜美、可爱。

6 继续绘制头发，注意辫子的表现；绘制衣■的时候要注意褶皱的表现，如泡泡袖处褶皱的表现。

7 裙子要有飘动的感觉，所以绘制的时候要注意褶皱的透视变化。最后添加阴影，让人物更加生动，让画面更加精美。

10.14 可爱的画家

画家，当然少不了画笔，人物的形象是可爱甜美的，这个例子是一个俯视图，所以绘制的时候要注意人体的透视变化。

绘制草图

1 勾勒出人物动作的简易图，因为是俯视图，所以要注意人体的透视变化。

2 在上一步的基础上勾勒出头发的样式，注意头发不能离头皮太远；确定五官的位置，并勾勒出服装的样式和画笔的样式。

3 上一步只是绘制出了大概的样式，这里将头发、五官、服装和画笔的细节绘制出来。

整理画面

4 整理画面，首先从面部开始绘制，注意线条要有粗细的变化，瞳孔的颜色比较浅，也要有渐变效果。

5 绘制出头发的动感效果，线条要流畅；绘制发饰的时候要注意褶皱的表现。

6 绘制衣服的时候要注意衣服的透视变化和褶皱的变化，绘制画笔的时候要注意笔刷的表现。

7 绘制腿部的时候要注意腿部的透视变化，如右腿因为离视点较远，从视觉上看变得又短又小。

8 添加阴影，注意有的地方阴影颜色要深一些，有些地方颜色要浅一些，只有这样才能让画面的空间感更强。

10.15 梦幻少女

这个例子通过华丽的发型和华丽的服装来表现人物梦幻的感觉。

■ 绘制草图

1 绘制人物的动作，这是一个仰视视角，所以要注意人体透视的变化。

2 勾勒出头发和服装的样式，确定五官的位置。

3 之前只是勾勒出大概的样式，这一步刻画细节，完善草图。

■ 整理画面

4 首先从面部开始整理画面，绘制的时候要注意线条的粗细变化，特别注意上眼睑和眼睫毛的刻画。

5 绘制头发的线条一定要流畅，注意头发的表现要合理，还要画出动感，这样才能让画面看起来更加有感。

6 衣服的结构比较复杂，再加上又具有飘动的效果，所以要特别注意褶皱的表现及衣服透视的表现。

7 绘制腿部的时候要注意关节处结构的表现。

眼睛大样图

褶皱大样图

8 添加阴影，让人物更加生动，让画面的空间感更强。

樱花公主

人物的视角为仰视视角，人物的发型和服装都是华丽的，因为是樱花公主，所以在头上用樱花点缀。

绘制草图

1 通过简单的线条勾勒出人物姿态简易图，因为是仰视视角，所以要注意人体的透视变化。

2 在上一步的基础上勾勒出发型、五官、服装和玩偶的样式。

3 上一步只是简单勾勒出大概的样式，所以这里需要对它们进行刻画。

整理画面

4 从面部开始整理画面，绘制的时候注意线条要有粗细和虚实的变化，瞳孔的颜色不能涂黑，而是要有虚实的变化，添加高光后让眼睛看起来更加有神。

5 绘制头发的线条要流畅，注意头发的走势；绘制樱花的时候要注意花朵的透视变化，这样的发型搭配樱花，给人既可爱又华丽的感觉。

6 绘制上半身，注意小荷叶边褶皱的表现，同时注意玩偶的样式和透视变化。

7 仔细描绘出裙子的褶皱变化。

8 后添加阴影，让人物更加生动，让画面的透视感更强。

10.17 清纯少女

通过人物的动作和表情，表现出人物的清纯，绘制的时候要注意人体结构的透视变化。

绘制草图

1 通过简单的线条勾勒出人物的动作，注意人体结构的透视变化。

2 在上一步的基础上勾勒出头发、五官和服装的大概样式。

3 对头发、五官和服装进行细节刻画，注意裙子褶皱的表现。

整理画面

4 首先从面部开始整理画面，注意线条的粗细变化，还有瞳孔的颜色要有虚实变化，高光的方向要一致。

5 绘制头发，注意线条要有轻重缓急的变化，这款发型动感十足，注意圆球发饰的透视变化。

6 绘制裙子的时候要注意褶皱的变化，特别是大腿处的裙子褶皱。

7 绘制腿部的时候注意动作要协调，还有手拉袜子的动作要正确。

8 添加阴影，注意光源的方向，让画面更加精美。

10.18 快乐女仆

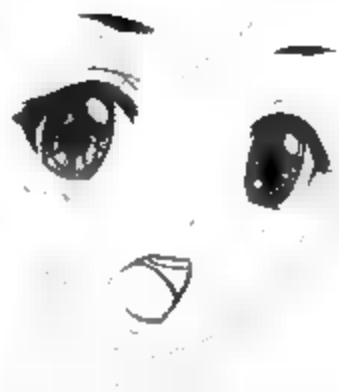
通过女仆装定位人物的角色，然后通过动作和表情来表现人物的心情是愉快的。

绘制草图

1 用简单的线条勾勒出人物的动作，人物大概为6头身的比例，注意人物动作要协调。

2 勾勒出头发和服装的样式，确定五官的样式和位置。

3 进行细节的刻画，让人物完整地呈现在我们面前。

整理画面

4 从面部开始绘制，注意线条的粗细变化，在上眼睑尾部添加少许的睫毛，能让人物看起来更加妩媚可爱。

5 绘制头发的线条要流畅，注意头发的走势；绘制头饰的时候注意褶皱的表现要准确。

6 绘制衣服的时候要注意褶皱的变化，这套女仆装因为荷叶边和波浪式的裙摆显得人物很可爱、很有活力。

7 整理画面，添加阴影，让人物的立体感更强，也让画面更加精美。

Chapter 11
上色技法

本章主要讲解彩色画稿的绘制方法，如皮肤的绘制方法、眼睛的绘制方法、头发的绘制方法等。

角色头部上色实例1

为这个人物上色时■注意整个画面只有线条部分使用了低明度的颜色，这样能让画面显得清晰。

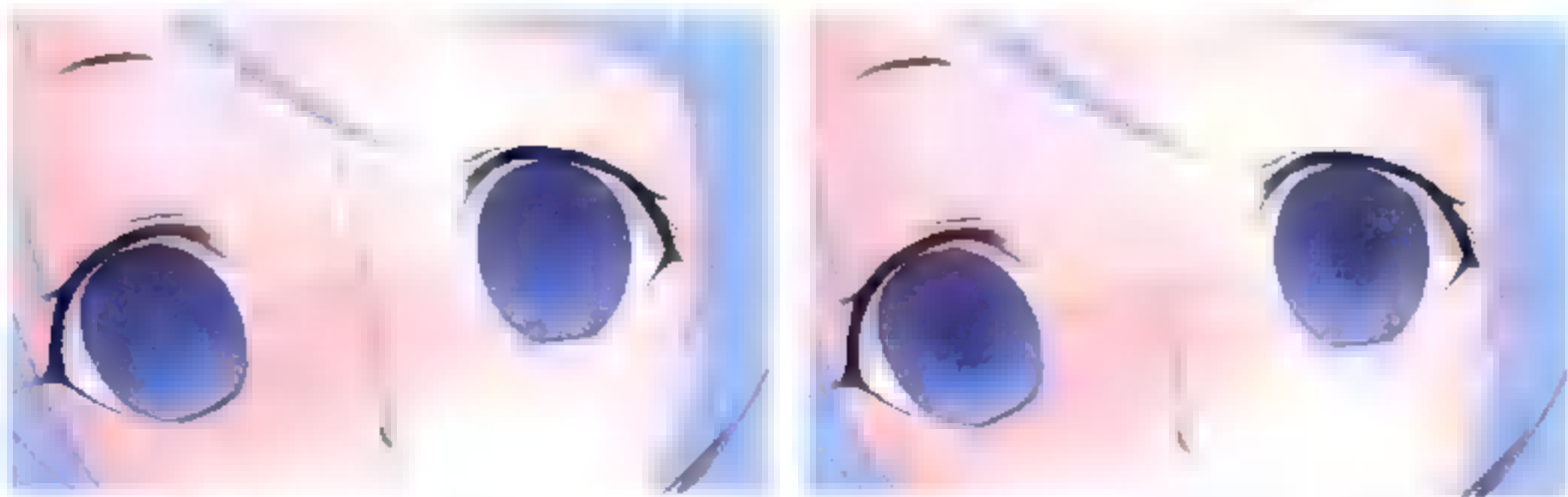
1 绘制草图，设定人物脸形为鹅蛋脸，眼睛大而圆，表情是无辜的，发型是短发，注意头发要有动感。

2 给皮肤添加皮肤色，给头发添加蓝色，皮肤色和头发的颜色都要有由浅到深的渐变。

3 绘制皮肤的阴影，注意光源的方向，还有面部的结构，只有正确的阴影才能让人物"活"起来。

4 选择较低明度的颜色，绘制下巴处的投影，增强面部立体感。

5 选择桃红色绘制腮红，在脸颊和眼睛上用白色绘制高光，让人物看起来更加水灵，更加可爱。

6 选择深褐色描绘面部的轮廓线条，让人物的五官更加明显。描绘的时候要注意线条的粗细变化，还要有虚实的变化。

7 绘制眼睛，首先选择比基础色明度低的颜色绘制瞳孔的上部，要有渐变的效果，这样才能让眼睛看起来是自然的，然后选择较低明度的颜色绘制瞳孔中间的颜色。

8 选择白色添加高光，注意两只眼睛的高光方向要一致，再在瞳孔下部绘制反射光，添加高光后的眼睛会显得更有神。

9 绘制头发，选择比基础色明度低的颜色绘制阴影。绘制的时候注意暗部的阴影可以直接大面积绘制，而其他地方的阴影需要进行细节刻画。

10 选择白色绘制高光，注意光源的方向，接近光源的一侧绘制天使光环，在背光面处添加少量的反射光。

■ 最终效果

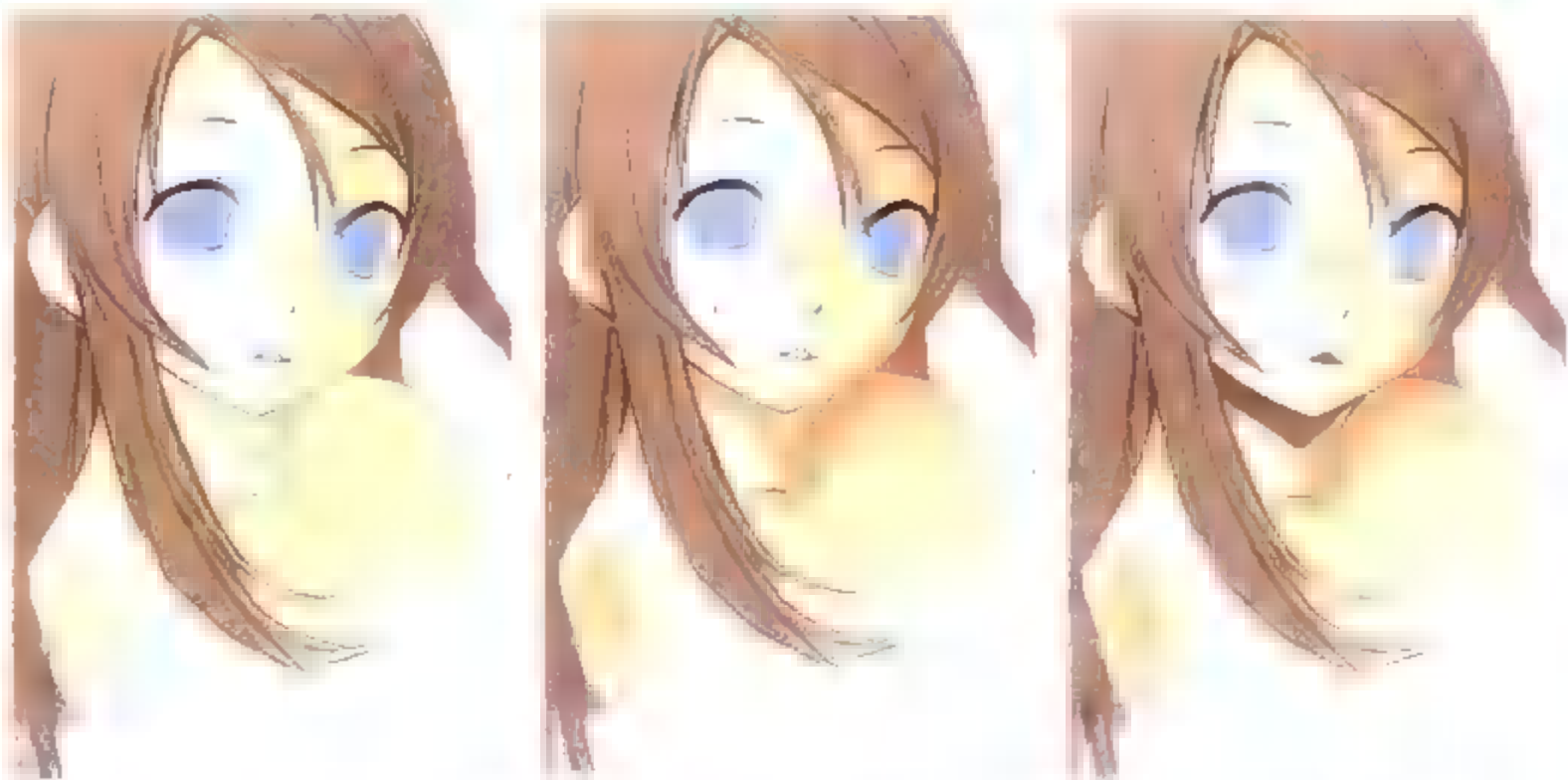
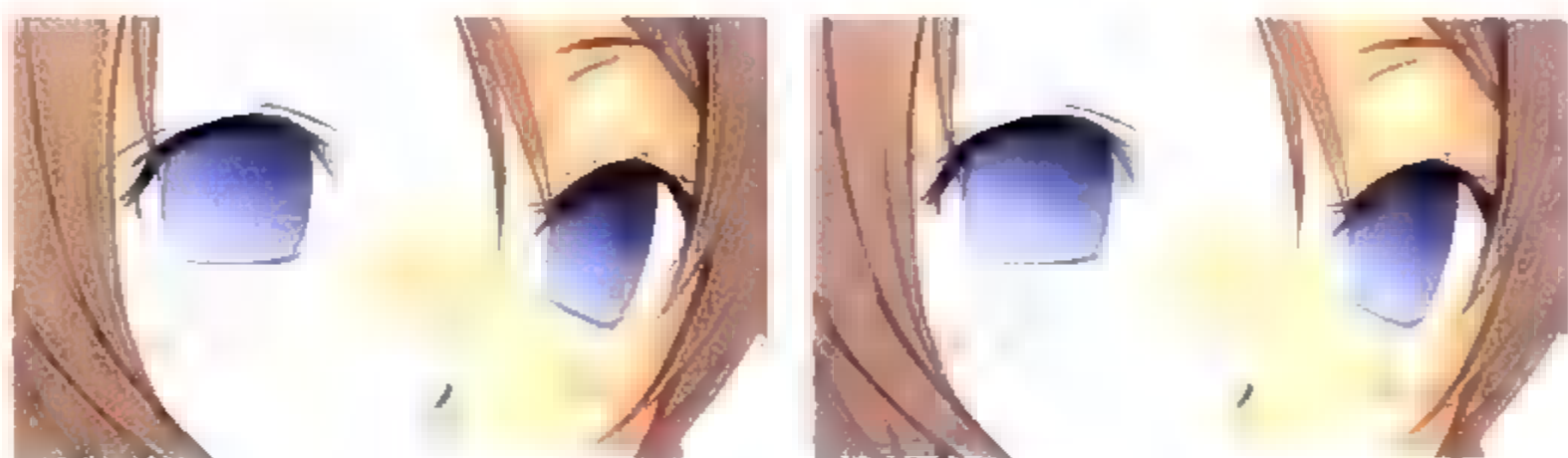
这个例子中只有大量低明度的颜色，所以画面给人清晰、透亮的感觉。

黑白画稿中是通过线条来表现人物的，但是在彩色画稿中，主要通过色块来表现，线条只是起到辅助的作用。这种表现方法能让画面看起来更加干净、更加自然。

角色头部上色实例2

绘制完人物草图后直接描绘出需要的线稿，但是线条不能太粗，而是很细致的线稿，因为粗的线稿会让画面看起来很呆板，而且也呈现不出精美的效果。

1 绘制出草图，注意五官的透视变化，头发也要有动感。选择深褐色，用细的画笔描绘线稿，注意线条一定要细致。

2 选择浅梨色绘制皮肤，选择水蓝色绘制瞳孔，选择土黄色绘制头发的颜色，注意颜色要涂满，而且头发末梢的颜色要有虚实的变化。

3 绘制皮肤阴影，首先选择和基础色同一色系、明度稍低一点的颜色，大面积地绘制皮肤的阴影，注意身体的结构；然后选择明度更低些的颜色绘制出投影的效果；最后选择低明度的颜色绘制下巴处的投影，让人物的立体感增强。

4 绘制眼睛，选择和基础色同一色系的、明度比基础色低的颜色绘制瞳孔的上部，注意要有渐变的效果，然后再绘制出上眼睑在眼球上的投影，注意这个投影是淡淡的，不是很明显的。

5 添加高光，注意高光的方向要一致，同时还要在背光面添加反射光，让眼睛显得更加有神。

6 选择比头发基础色明度低的颜色绘制头发的阴影，注意暗部直接用色块表现即可。

■ 最终效果

7 选择高明度的颜色绘制头发的高光，让头发看起来更加飘逸。

角色头部上色实例3

这个例子要讲解的是在光线比较明亮的情况下如何表现皮肤、眼睛、头发等。

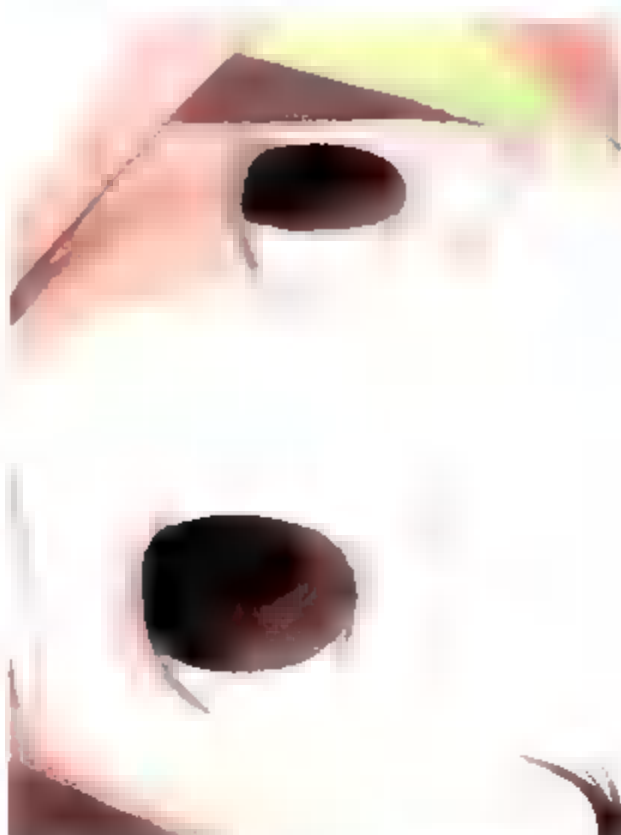
1 绘制草图，注意人物的动作要协调，还要注意人体的透视变化和五官透视的变化。

2 选择米色绘制皮肤色，选择蓝色和浅蓝色绘制衣服，使用渐变的褐色绘制头发。

3 绘制皮肤的阴影，选择和基础色同一色系，但是明度稍低的颜色大面积地绘制阴影。

4 选择较低明度的颜色绘制阴影，这样明度对比明显，光照效果也更明显。

5 选择深褐色勾勒细节，让该暗下去的地方完全暗下去，如下巴处的处理。

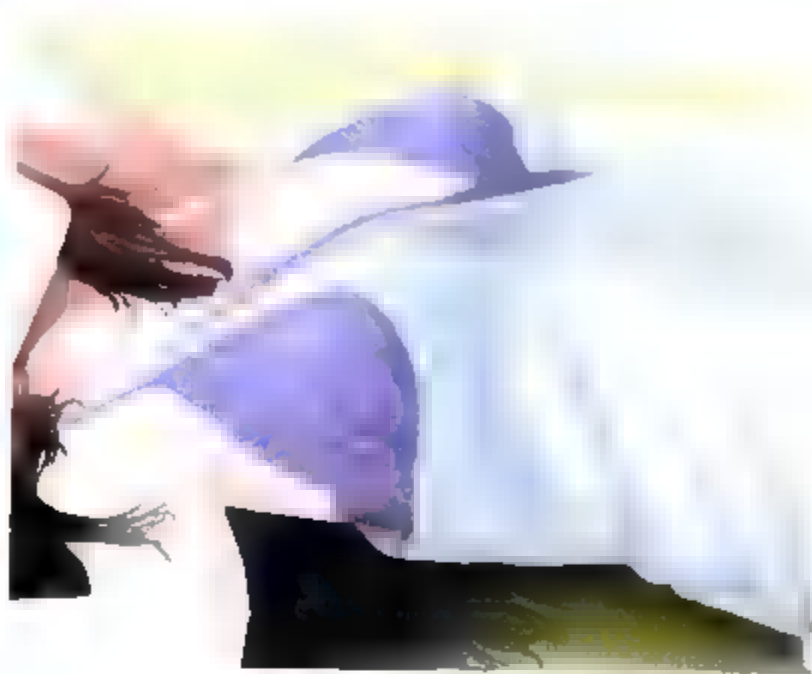
6 选择白色，添加皮肤的高光，让人物看起来更加生动，让画面看起来更加丰富。注意添加的高光不能太多，也不能太明显，因为人的皮肤不像陶瓷或其他光滑的物体那样。

7 绘制眼睛，首先选择较低明度的同色系的颜色绘制瞳孔的上部，颜色要有虚实的变化，然后再在瞳孔中间绘制椭圆形状的阴影。

8 上一步绘制出来的眼睛感觉太过暗沉，所以选择较高明度的同一色系的颜色绘制瞳孔的亮色，注意是在瞳孔下部绘制亮色，其他部位少量绘制即可。

9 添加高光，因为眼球类似玻璃球体，所以高光的线条呈一定的弧度，注意高光的方向要一致，在背光面添加少量的发光效果，可以让瞳孔看起来晶莹透亮，也能让人物的眼睛看起来更有神。

10 绘制头发，选择较低明度的颜色绘制头发的阴影，注意头发的走势，暗部的颜色可以大面积整体铺绘，但是灰部和亮部的阴影需要进行细节刻画。

11 再选择明度比基础色高的颜色绘制头发的高光和刻画少量的发梢，让头发看起来更加生动。

12 绘制衣服阴影，选择和衣服基础色同一色系的、明度低的颜色绘制阴影，绘制的时候要注意褶皱的变化，如胸部是凸起的，所以胸部的衣服有提拉的褶皱。

■ 选择更低明度的同一色系的颜色绘制衣服细节处的阴影，并选择白色绘制衣服的亮部，让衣服看起来更加真实。

■ 最终效果

通过这个例子可以看出，明度对比较大的投影能让画面看起来更加明亮。

梦幻旅行

这个例子的内容是可爱的少女骑着木马在水中遨游，因为在水里，所以头发要绘制出向上飘浮的感觉，还要绘制出气泡，让画面看起更加梦幻、更加浪漫。

1 绘制草图，人物骑在木马上，注意人物的动作和身体结构的透视变化。

2 绘制基础色，注意在水中头发是随意飘散的。

3 绘制眼睛，首先绘制出有虚实变化的阴影，并在眼球上添加上眼睑的投影，这个投影不是很明显，但还是需要绘制出来。

4 添加眼睛的高光，注意高光的方向要一致，在背光面添加少许的反射光，让眼睛看起来更加透亮、更加有神。

5 选择深褐色描绘眼睛的轮廓，让眼睛更加生动，注意该粗的地方要用粗线条，该细的地方要用细线条。

6 选择比头发基础色明度低的。同一色系的颜色绘制头发的阴影，注意要绘制出头发[illegible]动的感觉。

7 选择明度更低的颜色绘制细节处的阴影，并选择白色绘制天使光环的高光，让头发看起来更加[illegible]逸。

8 选择和皮肤基础色同一色系的。[illegible]度较低的颜色绘制皮肤的阴影，注意身体结构的表现。

9 选择深褐色，[illegible]身体结构描绘出来，同时添加少量低明度的阴影，让人体显得更加真实，让画面的透视感更强。

■ 裙子是雪纺面料，半透明且很柔软的，所以先绘制少量的褶皱效果，再选择明度较低的颜色绘制细节处的褶皱即可。

11 选择白色绘制出雪纺面料的效果。绘制雪纺面料的时候不需要仔细刻画，只要大概表现出来就可以了。

12 选择浅灰蓝色大面积地铺绘木马的阴影。

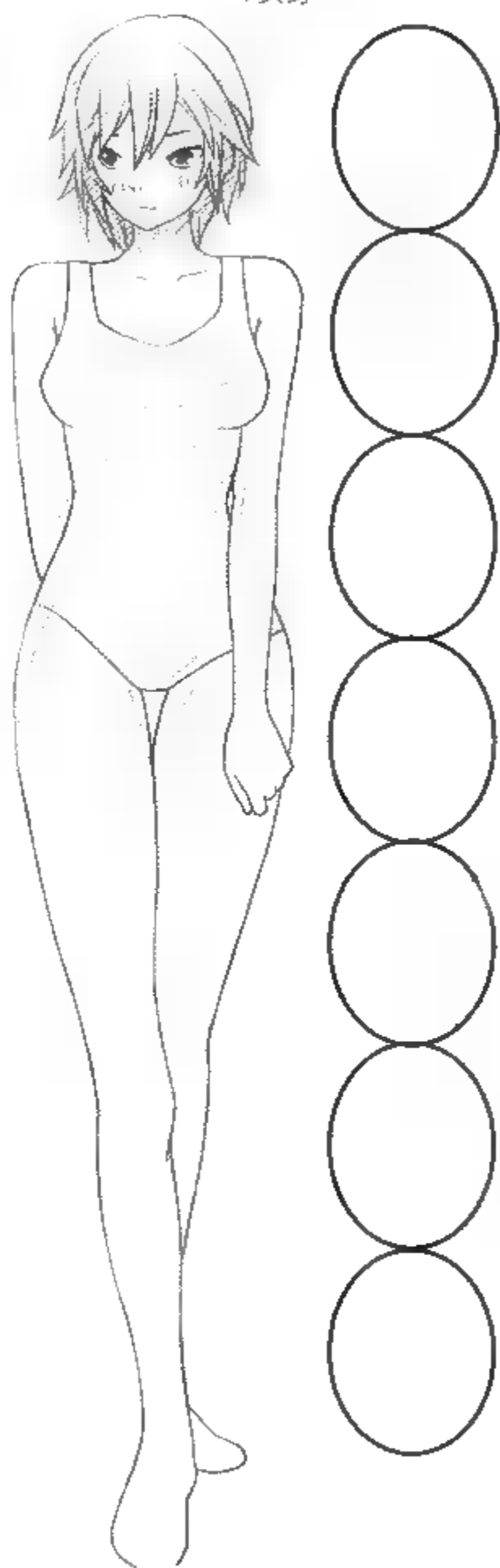
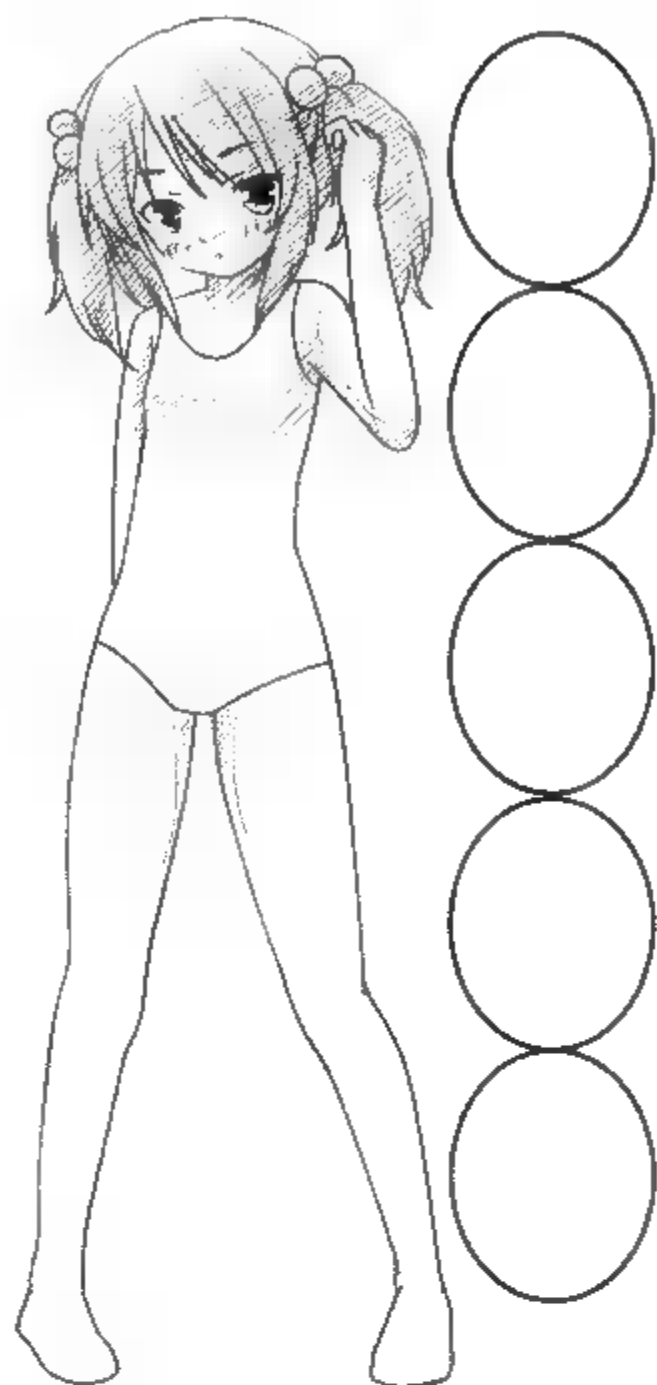
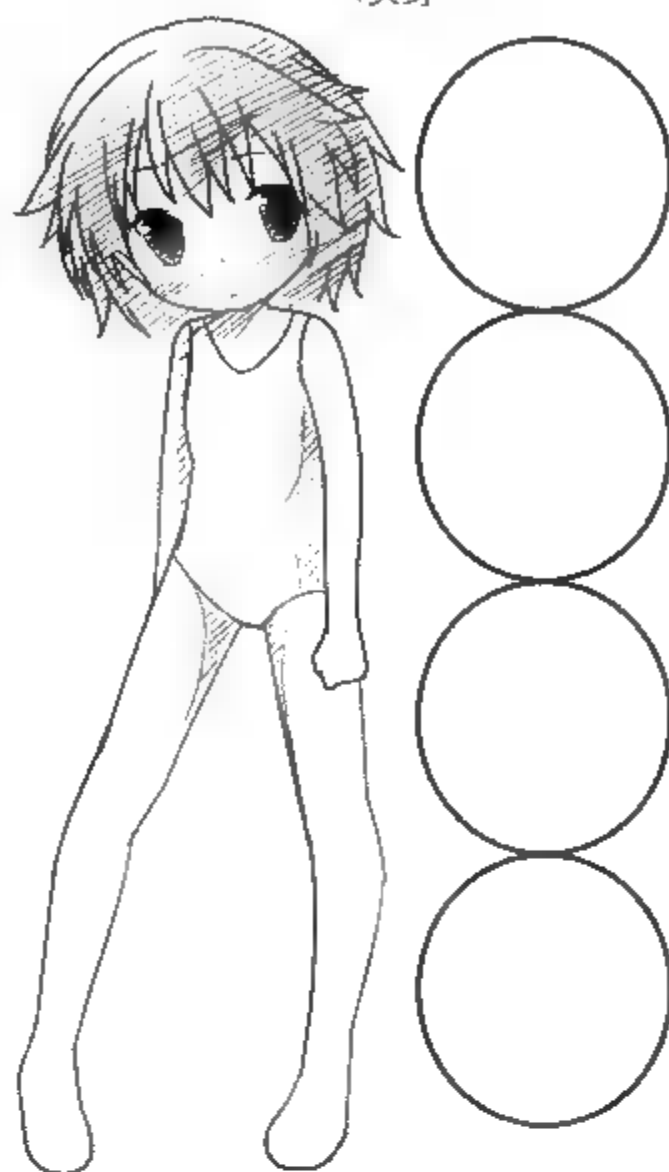
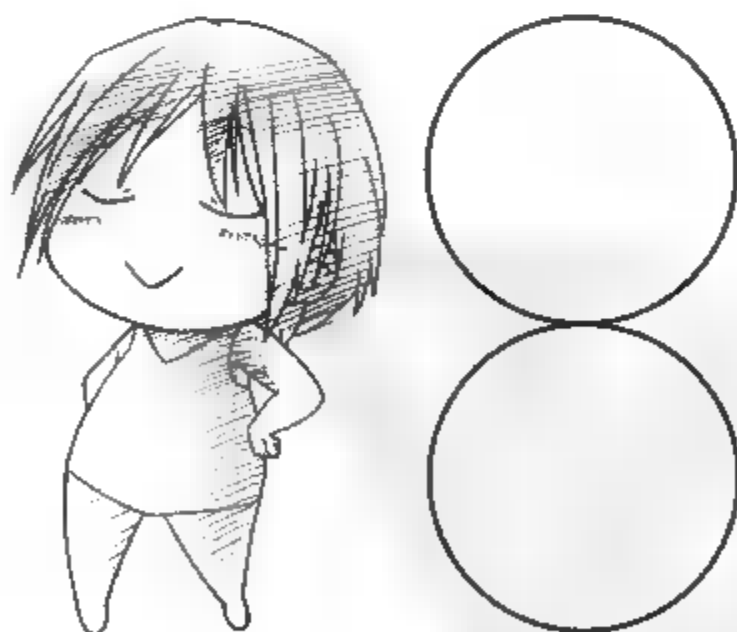
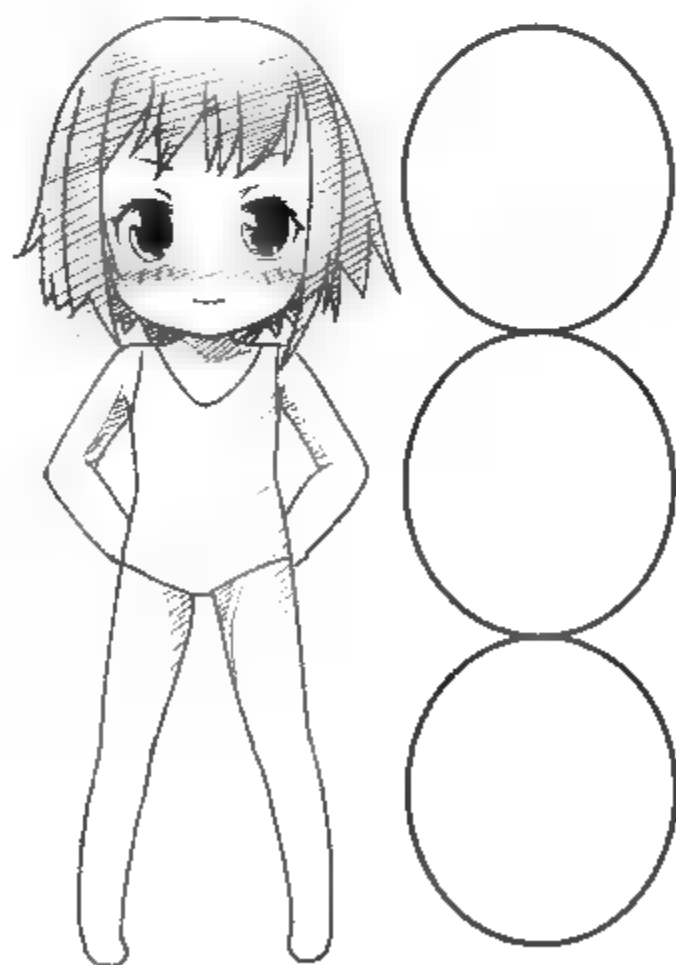
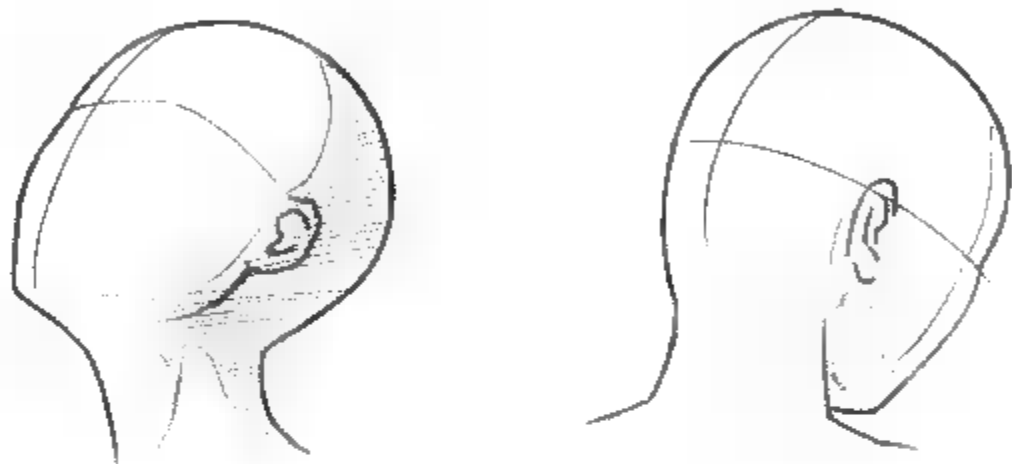
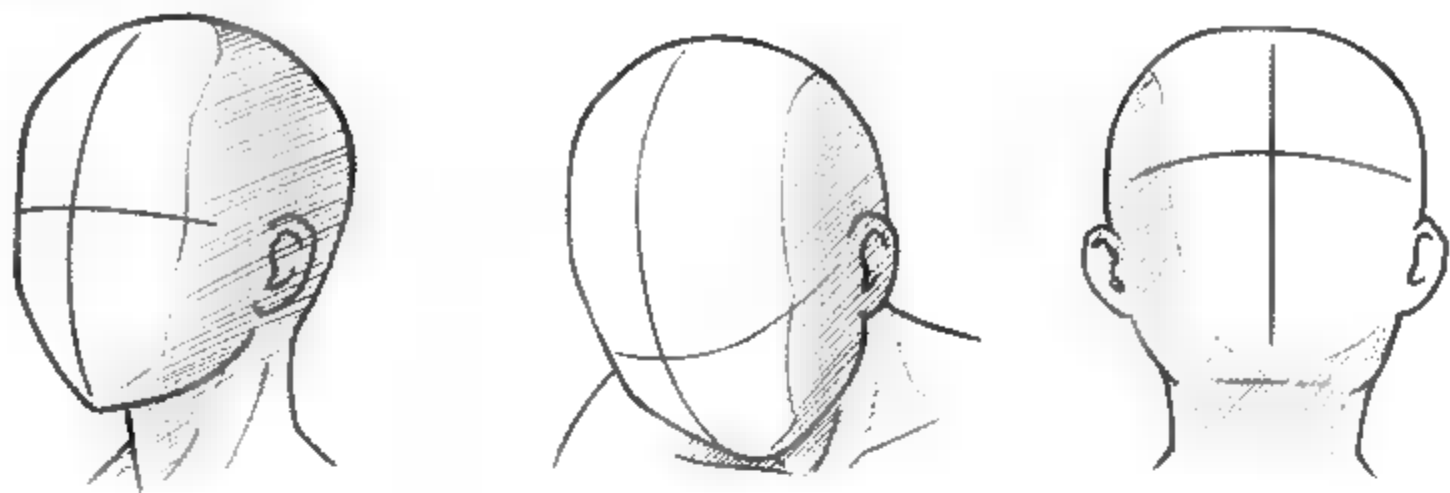
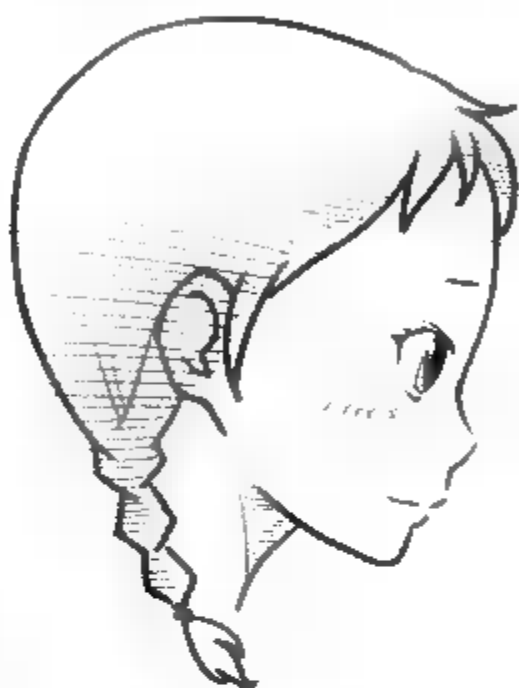
13 选择明度较低的颜色绘制细节处的阴影，让画面的空间感更强。

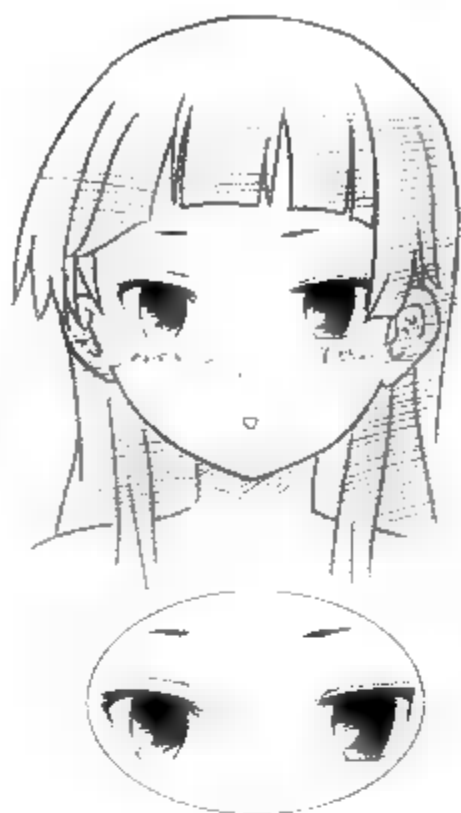
14 开始绘制背景，选择深蓝色绘制右下角，让画面更加深度，再选择高明度的颜色在粉红色区域绘制出水纹效果。

15 绘制不同大小的气泡，让画面充满浪漫色彩，注意气泡不能绘制成白色圆球，而是半透明的、若隐若现的感觉。

最终效果

临摹练习——头身比例

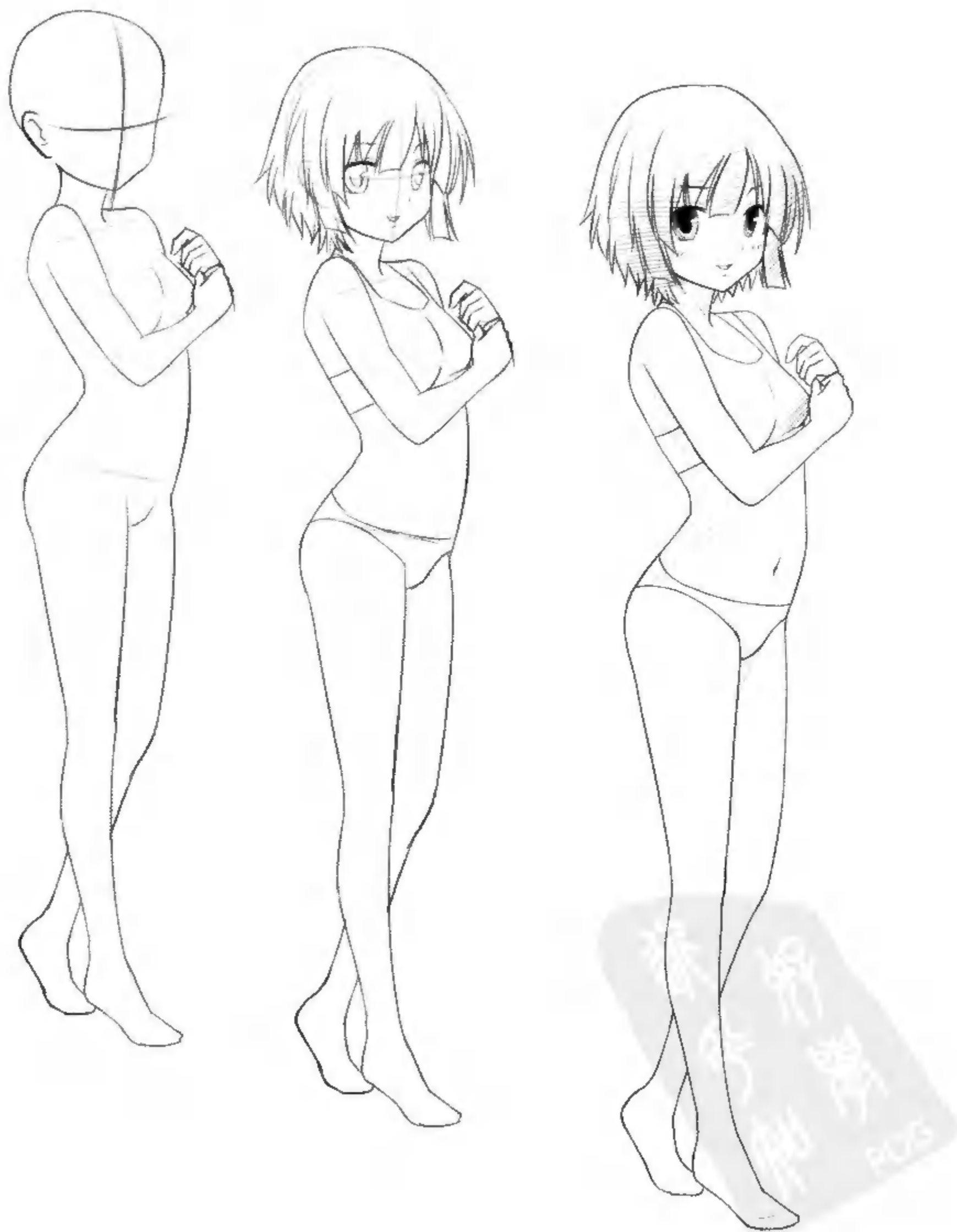
5头身
4头身

临摹练习——头部

75° 侧面
正侧面
仰视
俯视

临摹练习——眼睛

正面　　45° 侧面　　正侧面

■ 夸张化的眼睛

临摹练习——姿态

超级漫画

ISBN 978-7-115-25548-8
定价：39.00 元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn